LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

3 CD! IL GIOCO COMPLETO SYBERIA II COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Giugno - n°104 - Edizione CD € 6,90

RECENSIONE E DEMO!
SCAR
SQUADRA CORSE ALFA ROMEO
Un gioco di guida davvero italiano!

AZIONE!
PREY
Come l'Araba Fenice, risorge dalle ceneri con il motore di Doom 3!

PROVATO!
IMPERIAL GLORY
Gli sviluppatori di Commandos tornano alla strategia, questa volta ai tempi di Napoleone!

INOLTRE...
Provati Pariah,
Trackmania Sunrise,
Stronghold 2,
LEGO Star Wars,
Close Combat: First To Fight,
Doom 3 Resurrection Of Evil
E tantissimi altri!

E meglio cader preda dei corvi che degli adulatori (Antistene)

60 Sensazionale "scoop" di GMC: svelata in esclusiva la rinascita dello sparatutto di 3D Realms!

22 GIOCO COMPLETO: SYBERIA II

GMC propone ai suoi fedeli lettori il seguito di una delle avventure più coinvolgenti degli ultimi anni. Preparatevi ad affrontare un'impresa indimenticabile.

18 GUIDA AL CD-ROM

L'esclusiva di *SCAR*, *Project: Snowblind* e *The House of the Dead III* sono i tre demo, tutti da giocare, contenuti nel disco argentato di questo mese.

20 GUIDA AL DVD

Ancora una volta, il DVD di Giochi per il Mio Computer raggiunge e supera la soglia degli 8 GB, per offrire una ricca collezione di demo, patch, shareware e add on. Da non perdere, l'esclusiva SuperPatch V1 2004/2005 per *PES 4*!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — SOMMARIO

NUMERO 104
GIUGNO 2005

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

PER GIOCARE MEGLIO

QUESTO MESE GMC PARLA DI

LE PROVE DI QUESTO MESE

Doom 3: Resurrection of Evil – pag. 98

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

TrackMania Sunrise – pag. 88

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Balestra" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Spitfire" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Walls of Jerico" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Macchinina" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Preparativi" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Collaudo positivo" Tradardi, Sebastiano "Matrix" Pupillo, Carlo "Speciale" Barone, Luca "D&D" Spinelli, Gianluca "Sempre e solo World of Warcraft" Loggia

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "FU" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Resurrection" Dente, Vincenzo "Presenza" Beretta, Primoz "Zona Cesarini" Skulc, Matteo "Libro" Bittanti, Alessandro "Datemi una guida" Galli, Marcello "In Italia" Cirillo, Marco "Fotografie" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Università" Sabetta, Roberto "Sybertino" Camisana, Matteo "Barbatrucco" Pavesi, Yuri "Telefono" Abietti, Luca "Spostate" Chichiello, Silvia "Non risponde" Mungo, Mauro "In Rete" Buti, Davide "Controllo" Giulivi, Paolo "Data da concordare" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Marine" Soletta, Simone "Akira" Trimarchi, Mattia "Joypad" Ravanelli, Elisa "Castane chiara" Leoni, Christian "Barbabietola" Boscolo, Marco Accordi Rickards, Danilo "E-Mail" Gabrielli, Enrico "Provali tutti" Vendramin

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Enrica Tarenzi
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
NUEVACOM S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola, Maurizio Giraud
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
PRODUZIONE Federica Rossi, Elena Romanato

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale –
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versario sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. -Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Certificato n. 5399 del 2/12/2004 diffusione media pagata anno 2003 copie 60.185

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni essenziali, qualità e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 100 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Bath – London – Milan – New York – Paris – San Diego – San Francisco

IL CERCHIO SI CHIUDE

La copertina di questo mese parte da lontano. Da molto lontano. Durante gli anni Ottanta, un distributore di videogiochi, Leader, decise di dare fiducia al mercato italiano, investendo su un gruppo di sviluppatori.

Nacque allora l'etichetta Idea, giunta alla notorietà soprattutto per un videogioco basato sul popolare fumetto "Lupo Alberto". Nel corso degli anni, l'iniziativa andò a morire, ma il seme era ormai stato piantato e il capo di quel progetto, l'inossidabile Antonio Farina, diede vita a Milestone, una società che durante gli anni Novanta fu in grado di dare lustro alla comunità di sviluppo italiana, per la prima volta anche a livello internazionale.

Qualcuno, forse, ricorderà il debutto sotto una grande etichetta, Virgin Interactive, avvenuto con *Iron Assault* (un simulatore di robottoni da combattimento, concettualmente vicino alla serie *MechWarrior*).

La consacrazione si ebbe, però, con la serie *Screamer*, titolo di guida in stile arcade che, a metà degli anni Novanta, fu in grado di stupire i videogiocatori di tutto il mondo con la sua giocabilità immediata e, soprattutto, con la sua grafica straordinaria e velocissima.

Dopo tre fortunati episodi di *Screamer*, per Milestone giunse il momento di abbandonare Virgin Interactive (che, nel giro di pochi mesi, chiuse i battenti) e di aggiungere un'altra perla al proprio palmares. Nell'aprile 1999, sulle pagine di GMC, veniva recensito dal nostro Simone Bechini il capolavoro *SuperBike*, che segnava l'inizio della collaborazione di Milestone con Electronic Arts, già allora la software house videoludica più importante al mondo. Tre episodi, uno all'anno, in perfetta sintonia con la tradizione EA, e giunse il momento di intraprendere altre strade, di avvicinarsi a quell'universo console che, per tanto tempo, era stato alieno alla filosofia di sviluppo di Milestone. Altra collaborazione di prestigio, con Atari questa volta, ed ecco arrivare *Racing Evoluzione*, destinato esclusivamente al pubblico Xbox e, se vogliamo, banco di prova per l'ultima fatica di Farina & Co.

Siamo ormai al presente, con questo *SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo*, videogioco che chiude un cerchio che ha abbracciato praticamente due decenni. *SCAR* viene pubblicato da Black Bean, etichetta tutta italiana che fa capo a Leader, la medesima azienda che, a suo tempo, ebbe il coraggio di investire su Antonio Farina e i suoi ragazzi.

Chi ci legge si domanderà, forse, il perché di toni tanto agiografici in questo editoriale. La risposta è semplice e di rilievo. Una realtà completamente italiana si affaccia sul mondo dei videogiochi. Lo fa, tra l'altro, scegliendo di adottare una politica di prezzi interessante e aggressiva. Ci piacerebbe che, quantomeno nel nostro Paese, *SCAR* venisse risparmiato dalla piaga della pirateria.

Siamo certi che fra i nostri lettori ci siano molti ragazzi che desiderano, un giorno, fare della loro passione per i videogiochi un lavoro a tutti gli effetti. È sostenendo le iniziative italiane che si gettano le basi perché il futuro possa riservare loro delle occasioni nel mondo videoludico. Come abbiamo detto... semplice. Ne saremo in grado?

Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

IN BREVE

Carissima Nemesis, sai se uscirà mai *Half-Life 3* o un'espansione per *Half-life 2*? Questo gioco mi è piaciuto tanto, che quando l'ho finito ho dovuto autoconvincermi che sarebbe uscito il terzo capitolo per non essere costretto a buttarmi dalla finestra. Scherzi a parte, hai qualche notizia in grado di rincuorarmi, o è ancora presto? Grazie per l'attenzione,
Luca

Luca, non è affatto troppo presto – proprio il mese scorso abbiamo pubblicato un'anteprima su *Aftermoth*, l'espansione ufficiale di *HL 2* in arrivo verso Natale, e sono certa che avremo presto qualcosa di più approfondito.

Oltre ai consigli per videogiochi e modem dovreste inserire una rubrica tecnica sui genitori: mia madre, quando sto giocando, ogni tanto si blocca e inizia a ripetere: "Spegni, fai i compiti, spegni, fai i compiti".
Toni

Toni, il problema è diffuso e stiamo pensando a una soluzione. Nel frattempo, puoi provare a vedere se facendo i compiti prima di giocare

LA VOCE DEI LETTORI

Il successo della nostra iniziativa volta a dar voce alle prove scritte dai lettori continua. Il flusso di lettere e mail è ormai inarrestabile. Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 128. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è sempre lo stesso: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futureitaly.it!

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole una E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futureitaly.it.**

Vale la pena di spendere il doppio per ottenere cinque FPS in più giocando a *Doom 3*? Per qualcuno sì, per altri no...

SPESE SENZA FINE

Leggendaria Nemesis,
sono un vostro lettore ormai da parecchio tempo e mi sono finalmente deciso a scrivervi.
So che questa sarà la centesima lettera che ti arriva riguardante i prezzi, ma ti prego di dedicarmi un attimo del tuo tempo. Non ho intenzione di sprecare fiato sul costo dei videogiochi, bensì su quello del tanto amato e odiato hardware. Ogni mese, appena scopro che è uscito il nuovo numero della vostra/nostra fantastica rivista, e apro la pagina dedicata al "Sistema Giusto" vado in coma temporaneo.
Ti spiego; una volta ripresomi e realizzato che avevo visto giusto, mi viene voglia di prendere qualcosa a calci (per sfogarmi). Sono un ragazzo di 16 anni e, di conseguenza, non sono ancora autosufficiente in campo finanziario. Mi vuoi gentilmente spiegare con che coraggio le varie case di produzione mettono in commercio i loro articoli a costi così elevati? Processori a 890 euro, schede video a 990, RAM a 620 e così via. Come pensano che dei ragazzi appassionati di computer, i quali, come nel mio caso, vorrebbero cambiare la loro scheda video, riescano a permetterselo?
È vero, potrei cominciare a mettere da parte una bella somma e quando, finalmente, sarò in grado di acquistare il tanto venerato "pezzo"... sarà oramai valutato quanto un nocciolo di oliva. Non sei d'accordo? Oppure dovrei puntare su pezzi meno costosi? Ma per quanto possono essere considerati validi? Negli ultimi mesi, mi sono visto sfumare davanti agli occhi titoli come *Half-Life 2*, *Doom 3* e chi più ne ha più ne metta.
Spero in una tua risposta e spiegazione e ti ringrazio anticipatamente.

Siro

PS: Ma si può sapere qual è il simpatico omaggio che vince la lettera del mese? Complimenti a te e alla redazione per l'ottimo lavoro.

Caro Siro, capisco il tuo disappunto nel vedere consigliati, tra le pagine del "Sistema Giusto", anche componenti che costano quanto un'isoletta ai Caraibi. Tuttavia, ti converrebbe cercare di tenere a mente che non è assolutamente necessario acquistare sempre i pezzi più costosi e potenti – di solito, va benissimo anche comprare solo i pezzi più costosi e potenti *che ti puoi permettere*.
Forse, parlando di computer e videogiochi questo punto non è così evidente – quasi nessuno, in fondo, preferisce giocare a 640x480 quando il titolo supporterebbe risoluzioni quadruple. Però, prova a pensare a quello che accade negli altri campi. Chiunque sia interessato a un'automobile nuova preferirebbe una Ferrari su misura, no? Eppure, poi si guarda il portafogli, si pensa a cosa ci si deve fare, e si va a comprare una Punto di seconda mano e ci si va in giro allegramente per dieci anni. Con ciò non intendo, ovviamente, che è sbagliato spendere soldi per la CPU più performante o per la scheda video

Oblivion, il quarto *The Elder Scrolls*, promette di essere davvero un capolavoro!

di punta - semplicemente, vorrei che le cose venissero mantenute in prospettiva, e che non si pensasse al "top della gamma" come unica scelta.

IL POST-SCRIPTUM PIÙ LUNGO DEL MONDO...

Ciao!

Come variazione alla citazione delle colonne sonore di *The Dig* e *Ascendancy* segnalo quella di *Little Big Adventure* (in tracce audio sul CD!).

Hamlet

PS: Faccio fatica a credere che una scheda per l'Intelligenza Artificiale riesca ad avere successo: un conto è spendere 400 euro in un acceleratore che mostri meraviglie ai nostri occhi, un altro è investirne... 150? in una scheda che fa sì che il nostro PC ci tratti come topi albini da laboratorio; idea che metterei in parallelo allo scenario del progressivo abbassamento della difficoltà media dei videogiochi. Insomma, credo che una I.A.-board rimarrebbe un prodotto estremamente di nicchia e poco supportato. Certo è che aprirebbe nuovi spazi: la vita di un eroe da videogiochi, una sequenza interminabile di assassinii, è possibile solo fintantoché le vittime sono tanto stupide o mal equipaggiate da soccombergli; altrimenti, il protagonista deve trovare altri modi per costruire il proprio valore.

Alla faccia del poscritto.

Carissimo Hamlet, raccolgo volentieri la tua indicazione sulla colonna sonora di *LBA*, che non mi ricordo affatto e andrò a cercare nel misterioso e tetro archivio di GMC, sperando di trovarla - e uscirne viva.

Passando al titanico poscritto, ritengo che tu abbia trascurato un punto rilevante della mia "idea": l'ipotetica scheda I.A. dovrebbe consentire un cambiamento percettibile e rilevante quanto quello introdotto dai primi acceleratori 3D. In altre parole, il lavoro "dietro le quinte" della scheda I.A. andrebbe tradotto in un cambiamento del gioco evidente: la generazione di linguaggio naturale in tempo reale, per esempio. Prova a immaginare un GdR (su un computer equipaggiato con scheda I.A.) in cui i PNG producano dialoghi sempre diversi, tra partita e partita. Oppure, un gioco in cui nemmeno gli sviluppatori sanno quale sarà il piano per distruggere il mondo del super-criminale di turno. Insomma, trovo che la rigiocabilità e la longevità (oltre al realismo) di un titolo con una I.A. tanto potenziata potrebbero essere davvero molto soddisfacenti - e smetterebbero presto di essere prodotti di nicchia.

Little Big Adventure, oltre ad avere una storia affascinante e meccaniche brillanti, vantava anche delle splendide musiche.

SQUARE ENIX E I PIXEL SHADER

Cara Nemesis,

mi chiamo Andrea, ho 15 anni e sono un appassionato di GdR, anche se mi sembra che siamo rimasti ben pochi, noi fan di questo genere.

Dopo aver (grazie a voi) riprovato il piacere di giocare a *The Elder Scrolls III*, ho contratto una strana forma di quella che definisco "impazienza da GdR" e sto aspettando *Oblivion* con ansia. Spero che terrete tutti quelli come me informati su questo titolo, che sono certo resterà nella storia, proprio come il suo predecessore.

Detto ciò, vorrei porvi due quesiti che mi assillano:

1: I giochi di Square Enix torneranno mai a uscire sulla nostra amata macchina da svago e lavoro?

2: Cosa sarebbe questo dannato "pixel shader", così importante per giocare e del quale nessuno pare sapere niente? Come posso reperirlo?

Ciao by

Disu

Disu, ti posso assicurare che non sei l'unico ad attendere con impazienza *Oblivion* - e che i fan dei giochi di ruolo sono tutt'altro che in estinzione!

Passando alle tue domande, inizio subito con una notizia così così: per il momento, non sono a conoscenza di

IN BREVE

riesci a evitare il crash di sistema della genitrice.

Avete parlato molto di *The Sims*, *The Sims 2* e delle diverse ambientazioni che li riguardano: quello che volevo sapere è se esiste il demo. In caso positivo, dove lo trovo? Grazie mille

Emanuela da Genova

Emanuela, temo di doverti dare una delusione: per quanto ne sappia, Electronic Arts non ha mai prodotto un demo di *The Sims* (né del primo, né del secondo). Tuttavia, ritengo che non debba essere troppo difficile trovare una copia usata del primo titolo, a poco prezzo - potrebbe essere un sostituto adeguato del demo, no?

Nemesis, adoro *Worcroft III*, con le sue unità splendidamente caratterizzate, e amo la serie *Totol Wor*, splendida per grafica e strategia. Mi sono chiesto: perché non mescolarli insieme. Già mi vedo il titolo: *Worcroft: Totol Wor*. Certo, qualcosa si perderà strada facendo, ma immaginate immense file di orchi caricare i fanti, mentre ai lati, i cavalca lupo mettono tutto a ferro e fuoco, seminando morte e distruzione tra le file di archibugieri. Ma ecco che, all'improvviso, gli umani sciolgono un drago... il seguito lo potete benissimo intuire.

Antonio Scutillo

Antonio, l'idea sarebbe senz'altro affascinante, e probabilmente realizzabile senza grossi problemi. Chissà mai che Blizzard e Creative Assembly non leggano GMC e decidano di seguire il tuo consiglio...

IMPORTANTE!

Non trovi GMC nella tua edicola di fiducia? Segnalaci il problema all'indirizzo http://edicola.futureitaly.it. Faremo il possibile perché questo non accada in futuro.

Final Fantasy XI è stato l'ultimo prodotto di Square Enix rivolto al PC... per il momento.

nessun titolo Square Enix in arrivo su PC. Questo, però, non significa che non ce ne saranno, in futuro – l'interesse mostrato dagli sviluppatori giapponesi per l'Xbox di seconda generazione potrebbe infatti favorire la creazione di titoli multipiattaforma. Parlando di pixel shader, posso dirti che si tratta di una tecnologia grafica che permette di illuminare ogni pixel di un poligono creando un effetto di illuminazione molto realistico. Deve essere supportato dal codice del gioco, dalla scheda video (praticamente tutte le GeForce e i Radeon usciti negli ultimi due anni possono eseguire shader complessi) e dai driver. Se hai problemi, il consiglio è sempre quello di provare ad aggiornare questi ultimi – se ciò non fosse sufficiente, probabilmente ti toccherà cambiare scheda 3D con un modello più recente.

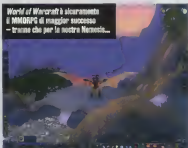
A VOLTE SAREBBE MEGLIO FAR FINTA DI NIENTE...

Onnirispondente Nemesis,
tempo fa, qualcuno ha chiesto se eravate voi ad acquistare l'hardware che testate o se ve lo prestavano, e voi avete risposto che era appunto questo il caso. Immagino che accada lo stesso anche per i giochi, ma, leggendo la recensione di *Torrente*, non ho potuto fare a meno di chiedermi perché uno sviluppatore proponga a una rivista un titolo che non è validissimo. Non è solo un autogoal? Non farebbero meglio a tenerlo

IL FUTURO ONLINE NON È LUMINOSO

Carissima Nemesis,
siamo due ragazzi accaniti lettori di GMC e volevamo proporre un argomento interessante.
Ultimamente, appare sempre più evidente l'intensificarsi di un processo già avviato da qualche tempo. Si tratta dell'inclinazione che il mondo videoludico sta assumendo, sempre più chiaramente, verso le modalità multiplayer e le possibilità da esse offerte.
Esempi lampanti, a tal proposito, sono la creazione di un titolo online dell'importanza di *World of Worcroft* o la registrazione obbligatoria in Rete del celeberrimo *Half-Life 2*. In particolare negli sparatutto, il single player sta ormai diventando solo un allenamento offerto al giocatore per disputare partite online in un secondo tempo...
Il multiplayer offre senz'altro un'esperienza di gioco più autentica e meno monotona di quella che si può avere confrontandosi unicamente con l'Intelligenza Artificiale, e nessuno si sogna di negarlo. Tuttavia, forse, sarebbe opportuno domandarsi se, in futuro, con una esagerata applicazione del multiplayer, non avremo a pentirci di esserci distaccati troppo dal buon vecchio single player.
Non si rischia che problemi quali la necessità di connessione per qualsiasi esperienza ludica, i server sovraccarichi, i rincari e le registrazioni online diventino sempre più gravi?
Qual è la tua opinione in proposito?

Play 'nd Hope & Frankye 89

Amici miei, inizio rivelandovi un segreto: ormai da tempo, preferisco i giochi single player. Non fraintendetemi – esistono tanti eccellenti titoli multiplayer; semplicemente, non riesco più a trovarli affascinanti.
World of Worcroft, per esempio, è senza dubbio una delle migliori interpretazioni del concetto di MMORPG che si siano mai viste e, probabilmente, qualche anno fa mi ci sarei dedicata anima e corpo. Ora, però, trovo insopportabilmente noiosa l'idea di collegarmi a un server e giocare online solo per vedere il mio personaggio che sale di livello. Mi manca la storia – anche le più intriganti trame messe in piedi dai gestori dei MMORPG hanno un terribile difetto: non sono io la protagonista. E ciò non succede nei normali giochi single player...
Detto questo, vi rispondo molto semplicemente: non credo che il progresso dei giochi online porterà a una corrispondente riduzione del single player. Anzi, pensandoci bene, anche le realizzazioni online si stanno muovendo, di fatto, proprio in direzione del giocatore singolo. Un esempio sono le cosiddette "istanze", che consentono a cinquanta persone di esplorare una data zona contemporaneamente, ma senza vedersi. A me questo non sembra multiplayer, sinceramente...

World of Warcraft è sicuramente il MMORPG di maggior successo – tranne che per la nostra Nemesis...

Per quanto riguarda gli altri vostri dubbi, ritengo che siano sostanzialmente infondati: la congestione delle linee e dei server dipende dal fatto che le stime del traffico sono inadeguate e, dopo l'esperienza di Valve e Blizzard, sono certa che gli altri sviluppatori faranno in modo di avere valutazioni più precise, riducendo il congestionamento iniziale.
Allo stesso modo, la questione delle registrazioni online è un problema solo relativo – chi ha il gioco originale, può trovarsi solo di fronte a intoppi dovuti al traffico (contrattempi che, presumo, spariranno), e reputo legittimo che le case non si preoccupino di chi lo ha piratato.

L'autore della lettera del mese riceverà un simpatico omaggio.

Nonostante il risultato non sia eccellente, gli sviluppatori di *Torrente* hanno sicuramente fatto del loro meglio, e li dobbiamo rispettare per questo.

nell'ombra, e avere così la chance che qualcuno lo acquisti "d'impulso"? Oppure non si accorgono? Ciò mi sembrerebbe strano, perché avranno provato anche loro dei giochi belli, non trovi?

I[SnD]I Hertz

Hertz, la tua domanda è più complessa di quanto non sembri a prima vista – tanto che, in realtà, non sono sicura di poter dare una risposta completa senza andare a intervistare una trentina di sviluppatori e case, per chiedere come fanno a prendere simili decisioni. Come al solito, quindi, dovrai accontentarti delle mie ipotesi...
Il fatto è che dubito ci siano molti sviluppatori che finiscono la produzione di un gioco che considerano "brutto" – piuttosto, il progetto viene accantonato e si passa ad altro. D'altra parte, esistono situazioni (questioni di tempo o soldi, di solito) in cui anche loro si rendono conto che le cose non stanno andando come dovrebbero, e che il titolo non sta venendo come potrebbe, e si tratta di vedere se e quanto si possono dilatare i tempi e il budget. A un certo punto, però, il gioco deve uscire, in qualunque stato sia, e tanto vale averne una recensione (anche non favorevole), piuttosto che sperare che sia solo la confezione ad attirare gli acquirenti. Se leggi in inglese e vuoi saperne di più, posso suggerirti di visitare GamaSutra (**www.gamasutra.com**), dove troverai una sezione di "Postmortem", ovvero articoli scritti dagli sviluppatori dopo il completamento dei giochi. Scoprirai che, spesso, il loro giudizio è anche più critico di quello delle riviste...

UN CONSIGLIO AI LETTORI RECENSORI

Ciao, Nemi
Ti scrivo perché ho notato una cosa buffa nell'angolo La Parola ai Lettori. Premetto che non sono né un grande scrittore, né un grande recensore, ma non ho potuto fare a meno di osservare che la maggior parte di quelle "recensioni" segue un codice particolare: "Mi è piaciuto" uguale "9", "Non mi è piaciuto" uguale "4", "Me lo aspettavo più bello, mi ha deluso, ma è considerato un grande gioco" uguale "6".
Ora, non intendo dire che non si deve esprimere la propria opinione, ma chiedo solamente di farlo con un po' più di oggettività. Recensire è sinonimo di criticare il prodotto, nel bene e nel male. Anch'io, se dovessi parlare a qualcuno di un titolo che ho gradito, subito dopo averlo terminato, lo descriverei come un gioco fantastico. Magari, però, a un esame un po' meno affrettato o dopo qualche tempo (essendone meno coinvolto), si rivelerebbero alcuni piccoli difetti, forse trascurabili nel complesso, ma comunque presenti. Invece, mi sembra che la maggior parte delle recensioni dei lettori siano solo pubblicità di realizzazioni perfette sotto ogni punto di vista. Insomma: basta guardare unicamente gli aspetti positivi!
Se davvero teniamo a consigliare agli altri un gioco che ci è piaciuto, cerchiamo di presentarlo il più possibile simile alla realtà, aggiungendo alla fine i motivi per cui ci ha affascinato.
MIAO.

Micio del Cheshire

Carissimo Micio, non posso fare altro che girare le tue osservazioni ai lettori che ci offrono ogni mese il proprio punto di vista. Mi permetto, però, di fare un'osservazione: i limiti di spazio delle recensioni dei lettori sono piuttosto contenuti e non invitano a perdersi in considerazioni su "difetti trascurabili". Se i problemi sono rilevanti, possono essere messi in evidenza anche in pochi caratteri, ma se si tratta di minuzie, non pensi che sia meglio dedicare lo spazio a ciò che conta di più?

Europa Universalis II è in tempo reale, ma è così distante dai soliti RTS da renderne difficile la classificazione.

DOV'È FINITO EUROPA UNIVERSALIS II?

Paziente e incrollabile Nemesis,
vorrei parlarti di *Europa Universalis II*, gioco da voi allegato all'edizione budget di gennaio e di cui mi sono follemente innamorato.
È stata proprio questa passione a spingermi a cercarlo tra i parametri, per vedere come era stato giudicato. L'ho trovato (con un bell'otto come voto), ma nella categoria sbagliata: strategia a turni. È vero, la dinamica del gioco ricorda quella con i turni, perché le battaglie vengono gestite dal computer e perché durante il loro svolgimento il tempo non passa. Ma se seguissimo questa linea di pensiero, allora anche quella di *Rome: Total War* dovrebbe essere definita strategia a turni, in quanto i combattimenti non influenzano lo scorrere del tempo. *Rome: Total War*, però, possiede un sistema di controllo per la guerra indubbiamente in tempo reale e ciò basta e avanza per far definire tale l'intero gioco.
Il fatto è che *Europa Universalis II* non ha nulla di simile a un sistema a turni, quindi non vedo perché inserirlo in quella categoria. Non sarebbe meglio considerarlo un "gestionale", per esempio, anche se ciò dovesse significare la scomparsa del titolo dai parametri? Trovo che sarebbe un atto di rispetto nei confronti del gioco, di chi c'è dietro e del voto che ha ricevuto per ciò che è, e non per ciò che non è.

Francesco

Francesco, hai perfettamente ragione nel sostenere che, siccome in *Europa Universalis II* non ci sono "turni" nemmeno a pagare, inserirlo in quella categoria è discutibile. Tuttavia, immagino che anche tu riconosca che, quando si parla di "strategia in tempo reale", in realtà si pensa a giochi "tattici", in cui il giocatore si occupa principalmente di spostare unità su una mappa.
Visto che, invece, *Europa Universalis II* è senz'altro più strategico, che tattico (dato che i combattimenti vengono risolti dal computer), nessuna categoria sarebbe davvero adatta – nemmeno i gestionali che proponi tu. Dunque, tanto vale lasciarlo tra gli strategici a turni, cui assomiglia senz'altro di più che ai gestionali, come stile di gioco, non trovi?

GIOCHI COMPUTER

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e e cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Alex Drastico
Bart
BlackSun7B
Ceic e Hube
Degrecisgi
Enthropyst
Kikko
Mad Dog Michigan
Marzianino
Matte1077
Megamen
Rhystic_One
Santostefano Giovanni

L'INDIRIZZO GIUSTO

Per la comodità di tutti i lettori intenzionati e scrivere delle e-mail a GMC, ecco riassunte le rubriche, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco (per scrivere alla bella Nemesis) nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF (per discutere con il "filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda) matteo.bittanti@futureitaly.it

Botta & Risposta (per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili) botta&risposta@futureitaly.it

La Posta di [GMC]Kevorkian (per interrogare il Sommo Vate del gioco online) gmc.kevorkian@futureitaly.it

Annulla, Riprova, Tralascia (per spiegare a Quedex i nostri problemi hardware) annulla@futureitaly.it

L'ANGOLO DI MBF

Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se vogliamo dire la nostra, l'indirizzo è: **matteo.bittanti@futureitaly.it**

Caro Matteo,
con la presente vorrei attirare la sua attenzione su un piacevolissimo fenomeno che sta diventando, ormai, un'abitudine: mi riferisco all'usanza di numerosi clan sparsi in Rete di creare dei veri e propri "cortometraggi" *sui* videogiochi e *con* i videogiochi. Alcuni di questi ironizzano in merito alla comprovata assuefazione ludica - vedi, per esempio, "Ten Reasons You Play Too Much *RTCW*" (del clan danese Area42) o "Forget About Freeman" (di un certo "FallenDJ") - altri, invece, sono un po' più seri, come "The Fallen One" (dei clan Psyko e LRRP), che è, per così dire, un vero e proprio breve film di guerra (con una trama, per quanto scontata e semplice). Forse è questo l'anello di congiunzione tra videogiochi e cinema? Potrà tale fenomeno aiutare lo "sdoganamento" culturale dei videogiochi? Comunque sia, a mio avviso merita una più approfondita discussione, che lascio all'esperto, non sentendomi in cuore capace di esaminarlo puntualmente da solo.

Stefano "e633"
exe633@email.it

In realtà, il fenomeno non è nuovo. Sin dai tempi di *Doom*, la comunità dei fan ha prodotto una notevole mole di audiovisivi videoludici. Oggi, tuttavia, il loro numero è cresciuto per qualità e quantità. Alcuni di questi sono dei veri e propri Machinima (**Machinima.com**), piccole storie (o clip musicali) create con i motori dei videogame. Altri, invece, miscelano immagini "Live" con sequenze ludiche (come "Forget About Freeman" di Vermillion Studios, da te citato). Da una parte, questa produzione riflette la volontà di documentare una pratica effimera ed eterea qual è l'esperienza del gioco, dall'altra i cortometraggi hanno una funzione dimostrativa - ostentare la propria bravura tecnica di fronte a una platea mondiale (si pensi agli speedcam). Certi "registi", inoltre, usano il videogame per raccontare se stessi e ironizzare sulla propria passione/ossessione. Il successo di forme di narrazione ibrida - che uniscono, cioè, l'estetica videoludica alla forma tipica dei film, per esempio "The Strangerhood", la sitcom di *The Sims 2* - fa ben sperare per il futuro del "cinema digitale" fatto in casa. E non escluderei un'alluvione di corti videoludici prodotti con il tanto atteso *The Movies* di Lionhead Studios.

Per molti videogiocatori, alcuni luoghi virtuali sono fonte di ricordi "realmente" vividi.

Ciao Matteo,
si discute del fatto che i videogiochi siano solo un puro intrattenimento o se (come penso) in essi sia possibile trovare esperienze, emozioni, insegnamenti che contribuiscano a renderli più completi, non solo dal punto di vista ludico. Insomma, se siano in grado di suscitare una reazione in chi ci sta giocando. Vorrei fare un esempio. Durante una partita a *Gothic II*, mentre stavo dirigendomi verso la colonia attraverso una miniera abbandonata, mi sono trovato in una gola. Guardandomi in giro, mi sono accorto che stavo percorrendo gli stessi luoghi dell'inizio del primo *Gothic*. Sono rimasto sorpreso e allo stesso tempo stupefatto da quanta familiarità provavo nei confronti di quei posti, del tutto irreali. Ripensandoci, mi chiedo se ciò che ho sentito possa essere definito un ricordo virtuale; o forse sono io che esagero.

Black Dog
(blackdog02@libero.it)

L'esperienza che descrivi è tutt'altro che rara. Per molti giocatori - me compreso - alcuni luoghi virtuali hanno più consistenza di quelli reali. Considerando le ore che spendiamo nei mondi dei bit, non c'è da sorprendersi. Per alcuni, una sessione a *World of Worcroft* rappresenta una semplice escursione, un viaggio domenicale, un'occasione per scattare qualche foto da spedire agli amici. Per altri, gli spazi ludici sono veri e propri luoghi in cui soggiornare, vivere, stabilirsi in pianta stabile. Del resto, come biasimare chi preferisce Britannia alle nostre città di cemento e mattoni soffocate dal traffico, dalle auto sui marciapiedi, dalle polveri sottili e dalla sporcizia?

FILOSOFIA SPICCIOLA

Luca (gnoppi@ngi.it) scrive: "Tu che sei un grande appassionato di *SimCity*, sai nulla del quinto episodio? Se sì, quali caratteristiche avrà?" Mi piacerebbe in realtà, non si sa nulla di concreto, a parte l'affermazione sibillina di Will Wright, rilasciata diversi mesi fa, secondo cui "*SimCity* è diventato troppo complicato" e che Maxis intende "tornare alle origini", qualunque cosa ciò voglia dire. Personalmente, sogno un *SimCity 5* in cui il potere gestionale del sindaco venga finalmente ridimensionato: la sua onnipotenza comincia sinceramente a infastidirmi. Vorrei cittadini simulati più reattivi, anziché meri automi. Desidero che fattori come l'etnia e la classe sociale siano tenuti in considerazione. Mi piacerebbe poter agire sulle regole interne del sistema. Vorrei, inoltre, che venisse inserita l'opzione dell'isteria collettiva per le strade nel periodo dei saldi, così come una nuova serie di disastri cinematografici, per esempio l'attacco degli zombi (ispirato a pellicole come "L'Alba dei Morti Viventi" piuttosto che a "28 giorni dopo"), oppure la nuova era glaciale (sul modello de "L'Alba del Giorno Dopo"). Sarebbe bello, inoltre, se Maxis sviluppasse una versione europea di *SimCity*, che permettesse di simulare ambienti urbani non-statunitensi (città a tema come Venezia, piuttosto che Firenze). E poi condizioni climatiche ancora più dinamiche: pioggia, neve, nebbia persistente. Auspico, dosi massicce di "product placement": cartelloni pubblicitari, sponsor di marche internazionali, shopping center e mega store Ikea - se vogliamo essere realistici, bisogna andare fino in fondo. Sarebbe il massimo avere una versione GPS di *SimCity* fruibile con Nintendo DS o PSP. Sul piano grafico, lascerei perdere il 3D - per quanto titoli come *I figli del Nilo* e *Medieval Lords* non mi siano dispiaciuti - per tornare al 2D. Altri suggerimenti?

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a Skulz, all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una E-Mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

Prima di fare un tuffo in *The Sims 2* bisogna riuscire a edificare la fondamenta e le pareti delle case!

LA PAROLA A SKULZ

Un mese impegnativo per i videogiocatori, soprattutto per quelli che hanno deciso di scovare tutti i segreti di *Commandos 2* e di risolvere anche i casi più ingarbugliati di *CSI Miami*. Ma GMC non teme le difficoltà, anzi, le assale in maniera sfrontata... e con un ghigno vagamente isterico stampato sul volto.

gamesradar.it

www.gamesradar.it
Se vogliamo scambiarci dritte e consigli sui nostri giochi preferiti, non esitiamo a visitare il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troveremo una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

THE SIMS 2

B Salve a te, Skulz, genio delle gabole e delle soluzioni. Avrei bisogno di un aiuto per *The Sims 2*. Non voglio chiederti un trucco o una soluzione, dato che questi sono tutti riportati nello speciale di GMC. Il problema è il seguente: non riesco a costruire muri e altro nella sezione Costruisci. Ho provato a formare un quadrato per le pareti, ma non compare nemmeno il cursore, c'è solo una freccetta blu, che non mi dà nessun aiuto. Sono disperato e aspetto con ansia una tua risposta. Cordiali saluti a tutta la redazione di GMC.

Marco

R Ciao esimio, secondo me non hai provveduto a livellare il terreno e a costruire le fondamenta, utilizzando gli appositi strumenti presenti nell'interfaccia di controllo. All'inizio, lascia perdere le mura perimetrali e crea una superficie piana. Su questa, poi, devi stabilire delle fondamenta, cercando di non strafare con il cemento. Solo dopo aver ultimato tale processo passa alle pareti, partendo da quelle esterne, che ti consiglio di far combaciare con il perimetro della base.

ARCANUM

B Leggendario Skulz, mi affido alla tua proverbiale sapienza in fatto di videogiochi, per risolvere alcuni problemi con il bellissimo *Arcanum*. Mi trovo in quel di Black Root e ho accettato la missione del sindaco, che prevede di recuperare il pugnale rubato da certi ladri capeggiati da un elfo. Purtroppo, non so da dove cominciare; l'unico indizio è il nome del ladro e la direzione in cui cercare, cioè ovest. Sempre vicino alla casa del sindaco trovo un mago halfling, che mi propone un gioco: mi fa una domanda alla quale rispondo correttamente, poi mi dice di cercare il Boschetto Appassito. Potresti darmi delle indicazioni su dove si trova? Ti ringrazio anticipatamente per un'eventuale risposta, continua così. Buon lavoro.

Brood

R Ciao, compare di mille avventure! Segui il suggerimento del sindaco e procedi verso la parte occidentale della città per incontrare il capo dei ladri, tale D'ak Taan. Il manigoldo ti offrirà l'opportunità di acquistare il pugnale, ma ti proporrà anche di affrontare due missioni. Se vuoi risparmiare, accetta uno dei due compiti e preparati a rubare una statuetta custodita nella casa di Hedge, oppure a reperire una boccetta di veleno da Gronwalde. Quanto agli indovinelli del mago, le risposte vanno date negli incontri vicino alla casa del sindaco, nei pressi del campo dei ladri e nel cerchio di pietre a ovest della città.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

B Ciao Skulz, è la prima volta che scrivo alla vostra splendida rivista e lo faccio per chiederti

LINEA DIRETTA

R "Ciao Skulz, rispondo a **Maurizio**, che nel numero scorso aveva chiesto aiuto in merito a *Half-Life 2*. La macchina con la luce non è importante; se vuoi, puoi comunque utilizzarla cliccandoci sopra con Azione. Una volta giunto nella stanza e concluso il colloquio, non devi fare altro che guardarti attorno e cercare sopra qualche scansia o mobile una foto di Eli e figlia, risalente a molto tempo addietro. Una volta individuata, avvicinati a essa. A questo punto, Eli comincerà nuovamente un colloquio in merito alla foto e da lì potrai procedere nel gioco senza problemi. Non ti svelo altro della trama. Buon divertimento." Grande **Doom**, ottima relazione.

D "Egregio Skulz, sono disperato!" Parla **Valter**, siamo qui per aiutarti. "Non riesco ad andare avanti in *Soul Reaver 2*. Sono arrivato al rifugio di Janos, ma non so come raggiungere la vetta. Le ho provate tutte, ma non riesco a far abbassare i ponti per salire." Questo gioco d'azione ha appassionato molti lettori di GMC, quindi sono sicuro che sbucherà subito qualcuno in grado di darti una soluzione. Ci aggiorniamo al prossimo numero, parola di Skulz.

LA PAROLA ALL'ESPERTO – CSI MIAMI

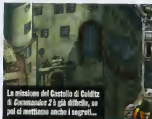
D Ciao Skulz,
è la prima volta che vi scrivo. Ho bisogno del tuo aiuto perché rimango bloccato nell'ultimo caso di *CSI Miami*. Credo di essere a buon punto per riuscire a risolverlo, ma non so cosa fare con la roulette che è appesa nello studio della vittima. Credo che i due fogli che ho trovato, su cui è scritto "rosso 30" e "nero 17", servano per formare un codice numerico da inserire poi nella roulette. Inoltre, non sono sicuro di aver reperito tutte le prove utili alla soluzione del caso.
Quindi ti chiedo di aiutarmi in tutti i modi possibili. In attesa di una risposta, ti ringrazio.

Fantol

R Caro mio, la faccenda è molto complessa, ma visto che sei arrivato fino a questo punto, la tua abilità di detective dovrebbe essere fuori discussione. Gli appunti di cui sei in possesso sono molto utili, in quanto ti indicano la posizione di alcune impronte, rinvenibili nei pressi del 17 della roulette, e il primo numero (30) del codice di accesso da utilizzare nello studio del giudice. La combinazione definita è **30**, **17**, **11**, **18** e si ottiene combinando le cifre degli appunti con quelle scoperte parlando con Troy (nero 11) e con Denise (rosso 18). Per chiudere il caso, esamina la mattonella vicina alla porta dello studio e raccogli la traccia di sangue dalle scarpe utilizzando il tampone. Raduna anche i pezzettini di carta e vai nel laboratorio per ricomporre i frammenti. Infine, consegna le prove a Valera. Dopo aver scoperto la traccia di DNA, recati nuovamente nello studio del giudice e clicca sul busto nei pressi del caminetto, per ottenere la videocassetta. Porta anche quest'ultimo oggetto a Valera e goditi il filmato che smaschera il colpevole.

un aiuto con il bellissimo *THUG 2*. Sono arrivato al livello Skatopia, più precisamente nella seconda parte, quando bisogna completare gli ultimi quattro obiettivi con Bam (riguardano tutti i fuochi d'artificio). Il problema è che non riesco a superare il terzo, ovvero l'attivazione degli otto scatoloni. Aiutami, sono disperato. Volevo chiederti se potevi pubblicare anche dei trucchi. Grazie anticipatamente.

Fj Skater

R Ragazzo acrobatico, ecco un semplice suggerimento per l'obiettivo Box Bombs. Se sei arrivato fino a qui, devi per forza di cose essere uno che con lo skateboard se la cava alla grande, quindi parti dagli scatoloni più difficili da raggiungere, poi mira a quelli più agevoli, avendo cura di eseguire una combo unica e di risparmiare il Focus per rallentare l'azione quando la faccenda si complica. Se vuoi imbrogliare, vai nell'apposito menu e inserisci **straightedge** per l'equilibrio infinito nel Rail e nel Lip, oppure **likepaulie** per lo Special infinito. Se ancora non sei soddisfatto, vai di **oldskool**, **sellout** e **4-wheeler** per sbloccare Natas Kaupas, Nigel Beaverhausen e Paulie.

La missione del Castello di Colditz di *Commandos 2* è già difficile, se poi ci mettiamo anche i segreti...

COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE

D Caro Skulz,
sono un vostro grande ammiratore. Giocando a *Commandos 2: Men of Courage* mi sono bloccato nella ricerca delle foto bonus. Nella missione Il Castello di Colditz non trovo il frammento dell'angolo inferiore destro; nella missione Parigi Brucia? non trovo quello dell'angolo superiore sinistro. Sto andando avanti nei livelli di difficoltà, ma ti sarei grato di questa informazione. Ti ringrazio anticipatamente e mando i miei saluti a tutta la redazione.

Davide

R Inutile sottolineare che ti piacciono le cose difficili. E siccome piacciono anche a GMC, ecco le coordinate per i pezzi bonus che ti mancano. Nel Castello di Colditz percorri la strada che inizia dalla chiesa (punto di partenza della Spia). Entra nel bar, ovvero la casa sulla sinistra più alta delle altre e con il tetto rosso, sali al primo piano ed esamina gli scatoloni nel corridoio e nella stanza più piccola. In Parigi Brucia? scendi nella stazione della metropolitana nei pressi del punto di partenza del commando e controlla nel cestino dei rifiuti vicino alle scale.

SUL CD E SUL DVD
Sul CD dei demo e sul DVD, nelle rispettive edizioni con supporti argentati, troverete molti altri trucchi e guide complete. Sul DVD, le soluzioni sono in formato PDF.

QUESITI DAL PASSATO – HITMAN: PAGATO PER UCCIDERE

Caro Skulz,
scrivo per chiederti aiuto. Sono bloccato nella missione Plutonio Disperso del gioco *Hitman: Pagato per Uccidere*. I miei due problemi principali sono: come eliminare Boris e come trovare la testata nucleare per disattivarla. Spero che mi risponderai presto. Cordiali saluti.

Alessandro

Ciao Alessandro. La missione che stai affrontando è molto lunga, quindi mi scuso subito se non potrò darti delle indicazioni minuziose per ogni azione da eseguire. Per quanto concerne l'eliminazione di Boris, hai almeno due alternative. La prima, più professionale, consiste nell'andare a recuperare la bomba custodita nel magazzino, nella sezione orientale del porto, e piazzarla sotto la macchina del cattivone. La seconda, più sbrigativa e rischiosa, prevede che tu riesca a imbottire Boris di piombo durante l'incontro sulla nave. Per riuscire ad avvicinarti al bersaglio, devi eliminare con discrezione le numerose guardie che pattugliano la zona e travestirti con i loro abiti prima di salire sul cargo. Poi, quando ti troverai al cospetto dell'obiettivo, non potrai evitare che le testate vengano attivate, ma avrai comunque il tempo necessario a riempirlo di piombo: dacci sotto con il mitra e non perdere tempo, perché il conto alla rovescia non perdona. Corri fino alla sala macchine e sali per la scaletta che si trova sul lato opposto della stanza rispetto al tuo punto di accesso. Qui troverai le valigie con gli ordigni, che non aspettano altro che di essere disinnescati.

D "Onnipotente Skulz," Adesso non esageriamo, imperialissimo **Marco**... "Sto giocando a *Restaurant Empire*, sono al settimo scenario e non riesco a partecipare al concorso di cucina italiana. Ti prego, aiutami!" Purtroppo, tra i fornelli sono una schiappa, quindi mi devo appellare alle buone forchette dei nostri lettori. Ragazzi, non fate i timidi!

D "Caro Skulz, sono bloccato nell'ultimo episodio di *Men of Valor*, quando bisogna impedire l'accesso dei Vietcong nel perimetro delle trincee." Argh, *Men of Valor* mi manca. **Paolo**, cerca di essere più preciso e vediamo di trovare al più presto qualcuno in grado di aiutarti. "Ci sono due mitragliatrici, ma non riesco mai a sopravvivere. Quale potrebbe essere la strategia?"

D "Ti scrivo perché ho un problema con *XIII*." Spara, amico **Costa**! "Sono nella base SSH1, al secondo checkpoint dopo essere salito con l'ascensore. Ho attraversato la prima porta e ho visto un uomo che entrava in una stanza, così l'ho stordito con un pugno e ho dato un'occhiata in giro. Ho trovato un condotto di ventilazione e sono entrato, trovandomi dietro un soldato. Purtroppo, appena sono sbucato all'aperto, mi ha scoperto. Ti prego aiutami!" Scusa, ma per motivi di spazio, questo mese ti ho dirottato nel Linea Diretta. Se non si fa vivo qualcuno subito, risolverò personalmente la questione il mese prossimo.

QUESTO MESE SUL FORUM

Il Forum di GamesRadar è il luogo di incontro tra lettori e redattori di GMC, ma anche un posto dove possiamo semplicemente dire la nostra sul mondo dei giochi o su quello che pensiamo. In queste pagine, **Skulz** segnalerà ogni mese gli argomenti più interessanti. Per partecipare sarà sufficiente puntare il nostro browser in direzione del Forum e darci dentro con la tastiera!

Secondo ZandroCuzensa: "Non possono prendere uno Zeus (anzi un *Deus*) dei videogiochi per farci *Project: Snowblind*."

Per la serie: la passione sfrenata può videogiocare buffi scherzi, apriamo la finestra sul **Forum** di GamesRadar.it con il **Thread** di ZandroCuzensa "NO! La taroccata di *Deus Ex*". L'utente sfegatato non usa mezzi termini: Tutto ciò non è possibile! Non possono prendere uno Zeus (anzi un Deus) dei videogiochi per copiarlo pari, pari e farci questa taroccata, che risponde al nome di *Project: Snowblind*. A giudicare dalle immagini, il gioco sarà il Liquid Snake di *Deus Ex*: stessa atmosfera cyberpunk, stessi mirini, stessi ragnetti e stessi robot super corazzati. ZandroCuzensa, carissimo, il tuo impeto è ammirabile e suscita la simpatia di GMC e di Helios: Dai, c'è qualche somiglianza, ma secondo me, se un gioco cerca di imitare Il Gioco non c'è niente di male. Tuttavia, come sottolinea in maniera quasi corretta Griever: Guardate che *Project: Snowblind* è basato sul mondo di *Deus Ex*. Quasi, perché come spiegato nella recensione pubblicata nel precedente numero della nostra rivista, il nuovo FPS di Crystal Dynamics avrebbe dovuto rappresentare una specie di spin-off in stile arcade di *Deus Ex*, ma durante la fase di sviluppo ha imboccato un sentiero personale. Ricapitolando, avete ragione un po' tutti. Poi, i problemi sono altri, come quelli descritti da The_Dave in "Grafica *Doom 3*". Dice lo sfortunello: Ragazzi, ieri ho comprato *Doom 3*. L'ho installato, ho cominciato a giocarci, ma dopo un po' ho notato una cosa strana. Si vedevano come dei puntini bianchi e rossi sparsi nell'ambiente. Credo sia un errore grafico. Succede anche a voi? Da cosa può dipendere? A giudicare dal **Post** di ixigia, non si tratta di un caso isolato: Lo fa anche a me, ogni volta che spingo la scheda video a frequenze troppo elevate. Ok, adesso la faccenda inizia ad avere un senso. Sentiamo un genio: Sono artefatti provocati dalla tua VGA, a causa delle temperature elevate. Apri il case, se non lo hai già fatto, e downclokka la scheda (anche se non penso sia overclokkata). In ogni caso, prova a mettere una ventola che butti aria sulla VGA. Per entrare nei dettagli, sentiamo anche cosa ha dire Dany_M: Installa ATI Tool e riduci le frequenza della scheda di una decina di MHz. In questo modo, quando giocherai ad altro, potrai rimetterla al massimo in un lampo. Secondo me, è la soluzione più rapida e semplice. E come non quotarti!

Dopo due giochi spettacolari, giriamo la rotella per vedere se nel **Canale** "Mondo Computer" si parla anche di realizzazioni così, così. Detto, fatto. Ecco Seifer85, che in "Ma per caso è uscito *Sudeki* per PC?" racconta: Girando su eBay, ho notato 35.598 feedback positivi, relativi al venditore del prodotto. È shadyPHANTOM a rispondere: No, vi prego! Non prendetelo! Un messaggio che non ammette repliche. Chi desidera un panorama più dettagliato, però, sfogli il numero di GMC di maggio fino a pagina 104, scoprendo i perché del 6½ attribuito al *Sudeki* in questione.

Torniamo a parlare di titoli che contano, anzi, nel caso di "*Call of Duty 2* [Topic ufficiale]", di titoli che conteranno. dylan666: Da quello che ho capito, non si giocherà più in Normandia, ma in Africa. Inoltre, la grafica dovrebbe essere migliorata. Su quest'ultimo aspetto cadono a puntino le risposte di ^_fiol_^: Userà il motore grafico di *Doom* e di ale@@rock: Sembra stupendo. Guardate la luce, le ombre e il fumo! Inoltre, anche secondo GMC dovrebbe essere magnifico. Si potrà scegliere in che ordine completare gli obiettivi di una missione. Ma c'è anche chi non si lascia abbagliare da texture e poligoni. Come *Crazy Sniper*, il quale sentenzia: La grafica non conta, tanto poi si metterà tutto al minimo o quasi per avere più prestazioni nel multiplayer. Certo che sono problemi... Altro che il dramma che sta toccando @ttilio. In "Il PC sembra impazzito!" narra: Non riesco a fare più nulla con questo dannato computer! Lo accendo, ma dopo un quarto d'ora si blocca tutto e appare una finestra con scritto nvsvc32.exe ha eseguito un'operazione non valida eccetera, eccetera. E sono costretto a resettare. Quando gioco, va anche peggio: il computer si riavvia spontaneamente, oppure il titolo si blocca e devo resettare manualmente. È un problema di software? Formattando l'hard disk risolverei qualcosa?. Per motivi di spazio riassumo le risposte nel **Post** omnicomprensivo di mr_tommy: Prova a disinstallare i driver della scheda video e a reinstallarli. Poi, vai di scansione antivirus, scansione spybot e se non ci sono miglioramenti... formatta! Ecco, appunto, finisce sempre così. GIOCHI COMPUTER

LE ALTRE VOCI OEL FORUM

Il Forum di GamesRadar.it non è solo Mondo Computer, ma nasconde anche altri canali tematici molto utili e divertenti. Ecco quale citazione per iniziare a conoscerli.

Games Contact
"I complimenti a un grande scrittore", autore ike.nus
Vorrei fare i complimenti a Ualone, per l'eccellente articolo dedicato a *World of Warcraft* su GMC. (...) L'articolo è parte stessa dell'esperienza, non un parere esterno al gioco. (...) Offre un punto di vista soggettivo, personale, che coinvolge (e fa morire dal ridere).

Agorà
"Domande e riflessioni sull'universo", autore cima99
Come fanno gli scienziati ad affermare che l'universo è in espansione, se poi lo considerano infinito? Se continua a espandersi, un giorno potrebbe dilatarsi tanto da comportare cambiamenti strutturali anche nella nostra galassia e al nostro mondo?

Daylirando 3.0
"Gli asini volanti", autore y2k
Apro questo Thread per parlare di un argomento che mi ha sempre affascinato: gli asini che volano. I Maya credevano che le loro divinità fossero giunte sulla terra dal decimo pianeta con degli asini volanti, e che sarebbero ritornate nel 2012, come sostenevano anche i babilonesi...

Glossario

Thread
È una parola inglese che significa "Filo", e indica un argomento di discussione che consiste di un messaggio principale con tutti le risposte correlate.

Nick
Da "Nickname", ovvero "Soprannome". Il Nick è il nome che decidiamo di adottare quando siamo sul Forum.

Post
Il Post è il messaggio che inviamo e che si aggiunge al Thread di un argomento.

Topic
Con questa parola viene definito l'argomento principale della conversazione.

Moderatore
Il Moderatore è colui che controlla che le discussioni che avvengono all'interno del Forum rimangano nei limiti del colloquio civile e che si preoccupa di eliminare dai post tutti gli elementi che possono risultare offensivi o illegali.

Top
È l'argomento che sta sempre in cima all'elenco dei Thread.

Reply
Indica la risposta data a un precedente messaggio.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GUIDA AL CD

Il prestigioso marchio Alfa Romeo approda finalmente sui nostri monitor grazie a *SCAR*, un gioco di corse dalle caratteristiche davvero originali. Se è l'azione che cerchiamo, *Project Snowblind* e il tetro *The House of the Dead III* appagheranno la nostra sete di battaglia!

A cura di **Marcello Cirillo**

Lista completa dei contenuti del CD 3

DEMO
S.C.A.R. – Squadra Corse Alfa Romeo
The House of the Dead III
Project: Snowblind

SHAREWARE
Glow Worm
Luxor
Tennis Titans

UTILITY
Adobe Acrobat Reader 7.0
WinZip 9.0 SR-1
WinRar 3.42
Trucchi GMC

ADD ON
Materiale aggiuntivo per *Syberia II*
Le copertine e la soluzione completa in formato pdf di *Syberia II*, per chi avesse problemi a venire a capo di questa bellissima avventura firmata dal grande disegnatore Sokal.

PATCH
Splinter Cell – Chaos Theory Patch v1.01 – Prima patch ufficiale dell'ultima avventura dell'agente Sam Fisher. Installiamola per corregger alcuni errori riscontrati nella versione in commercio del gioco.

Star Wars: Republic Commando Patch v1.0 – Un aggiornamento per lo sparatutto di squadra ambientato nell'universo di "Guerre Stellari". Nella patch è inclusa Hangar, una nuova mappa per le nostre partite multigiocatore.

PASSATEMPI DA FARAONI

Tra gli shareware presenti sul CD questo mese troviamo anche *Luxor*, un puzzle game divertente e originale, ambientato, almeno teoricamente, nell'antico Egitto. Lo scopo del gioco è fermare svariate colonne di sfere colorate prima che possano arrivare alla fine del percorso. La cornice grafica, abbellita di ornamenti anticheggianti, fa da contorno all'azione frenetica di questo titolo e alle miriadi di bonus che possiamo raccogliere nel corso della partita.

GIOCO DI GUIDA

SCAR SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

DEMO DEL MESE – GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il prestigioso marchio Alfa Romeo arriva finalmente sui nostri monitor.

COMANDI PRINCIPALI
, / . – Sterzo
A/Z – Acceleratore/freno
TAB – Tiger Effect
S/X – Cambio
V – Cambia telecamera
Spazio – Pausa

Le automobili prodotte da Alfa Romeo hanno da sempre la fama di eccellenti macchine sportive e sono apprezzate da un gran numero di ammiratori, sia in Italia, sia all'estero. Alle competizioni reali su strada, che fin dall'inizio del secolo scorso hanno visto protagoniste le veloci ed eleganti vetture, finalmente si aggiungono anche le sfide virtuali, grazie a un titolo dalla formula nuova e accattivante. *SCAR* non è, infatti, un semplice gioco di gare automobilistiche dall'aspetto grafico ben riuscito: alle gare simulate, aggiunge elementi tipici dei GdR. Il nostro pilota, man mano che avanzerà nella propria carriera, potrà migliorare alcune sue abilità particolari, che si riveleranno utili al momento della competizione. Per esempio, potremmo scegliere di aumentare la sua capacità di intimidire gli avversari che, al suo avvicinarsi, potrebbero commettere qualche errore. La versione dimostrativa del gioco che troviamo sul CD ci offre tre vetture da provare su due diversi circuiti in differenti modalità, che vanno dalla normale gara al "Time Attack", in cui il nostro unico avversario sarà il tempo. Il demo ci permette anche di dare un'occhiata al sistema di evoluzione del pilota: al momento della creazione del nostro alter ego, avremo tre punti da assegnare ad altrettante abilità (non tutte quelle presenti nel gioco completo sono utilizzabili). Gli effetti delle nostre scelte saranno evidenti durante la competizione, quando intimidiremo gli avversari o correggeremo piccoli errori grazie al "Tiger Effect", che consente di tornare indietro nel tempo! La recensione di *SCAR* è a pagina 80 di questo numero!

Usando il "Tiger Effect" possiamo correggere una partenza sbagliata.

■ **Casa** Black Bean
■ **Requisiti** PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 500 MB HD, Scheda 3D 32 MB, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\BlackBeanGames\SCAR Demo\Remove SCAR Demo** e proseguiamo, scegliendo di rimuovere completamente l'applicazione.
A processo ultimato, cancelliamo manualmente la cartella **C:\Programmi\BlackBeanGames\SCAR Demo** per eliminare anche le ultime tracce del gioco.

SPARATUTTO

THE HOUSE OF THE DEAD III

Affrontiamo con coraggio e sangue freddo le orde di zombi che ci assalgono.

Come è consuetudine della saga di *The House of the Dead*, anche nel terzo capitolo dovremo fare fronte a orde di Non Morti affamati di carne umana, aprendoci la strada a colpi di fucile. Lo stile di gioco, immutato rispetto ai predecessori, vede la nostra interazione con l'ambiente limitata al semplice uso delle armi da fuoco. Non avremo modo di spostarci di nostra iniziativa, ma seguiremo un percorso prestabilito e incredibilmente affollato di zombi. Il demo offre un assaggio del gioco completo, che affronteremo sia in "Survival Mode", sia nella modalità "Time Attack", in cui ogni nemico abbattuto ci donerà un bonus di preziosi secondi, mentre ogni ferita subita ne sottrarrà all'ammontare complessivo. Il demo permette anche di affrontare i pericolosi morti viventi in compagnia di un amico, giocando sullo stesso PC.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\SEGA\THE HOUSE OF THE DEAD3 TRIAL\Uninstall Game**. Assicuriamoci che la cartella **C:\Programmi\SEGA\THE HOUSE OF THE DEAD3 TRIAL** sia stata eliminata. Se così non fosse, cancelliamola manualmente per rimuovere anche le ultime tracce del gioco dal nostro computer.

■ **Casa** SEGA
■ **Requisiti** Pentium4 1.4 GHz, 256 MB RAM, 80 MB HD, Scheda 3D 64 MB

COMANDI PRINCIPALI
Giocatore 1
Mouse – Movimento del mirino
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Ricarica arma
Giocatore 2.
I/K/J/L – Movimento del mirino
N – Fuoco
B – Ricarica arma
T – Inizia a giocare

Questi due allegri ragazzoni non sono i benvenuti sull'ascensore.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

SPARATUTTO

PROJECT: SNOWBLIND

Combattiamo in un cupo futuro per garantire libertà e pace.

Un'arma futuristica molto efficace a distanza ravvicinata.

Anno 2065. Una guerra senza esclusione di colpi è in corso tra la Colazione della Libertà e le forze della Repubblica, un regime distruttivo che ha fatto piombare il mondo nel caos. Noi impersoniamo Nathan Frost, un ufficiale della Colazione che, dopo aver riportato gravissime ferite in battaglia, è stato sottoposto a una ricostruzione chirurgica mirata a renderlo un super soldato cibernetico di nuova generazione. Gli impianti innestati donano al nostro alter ego capacità superiori a quelle umane e lo rendono la testa di ponte per le operazioni più rischiose che la Colazione deve intraprendere. La missione che affronteremo nel demo di *Project: Snowblind* ci porta allo storico edificio dell'Opera di Hong Kong, trasformato dalla Repubblica in una prigione. Durante un tentativo di evasione di massa, il nostro obiettivo è quello di recuperare uno scienziato imprigionato in una delle scomode celle e di portarlo al sicuro, affrontando gli spietati servizi di sicurezza dei nostri nemici.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
Mouse – Movimento dello sguardo
Tasto sinistro del mouse – Modalità di fuoco primaria
Tasto destro del mouse – Modalità di fuoco secondaria
Spazio – Salto
ALT – Usa potenziamento
R – Ricarica arma/usa
Rotella del mouse – Cambia arma
C – Accovacciato

■ **Casa** Eidos
■ **Requisiti** Pentium4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 211 MB HD, Scheda 3D 64 MB

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Selezioniamo la voce **Programmi\Eidos\Project Snowblind Demo\Uninstall** dal menu di Avvio e proseguiamo. Ogni traccia del gioco sarà rimossa dal nostro computer.

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00, oppure mandare una E-Mail all'indirizzo: cd_gmc@ futureitaly.it e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sui CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati.
Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo placare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come installare sul computer e giocare i nostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avremo accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterremo una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lanceremo l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Tre gli shareware che questo mese ci intratterranno tra un demo e l'altro.
Tennis Titons ci porta su improbabili campi da tennis frequentati da altrettanto improbabili campioni e ci propone anche alcune divertenti varianti dello sport originale. *Glom Worm* e *Luxor*, invece, sono due originali puzzle game, che ci vedono alle prese con piccoli vermi cangianti e sfere multicolore, in un bosco e nell'antico Egitto.

La sezione Utility ci offre tutti i programmi indispensabili per giocare e sfruttare appieno il contenuto di CD e DVD, come WinZip e WinRAR, indispensabili per estrarre i file compressi, o come l'ultima versione di Adobe Acrobat Reader, che ci consente di leggere i documenti in formato pdf.
Tra le Utility vi è anche Trucchi GMC, fondamentale per rintracciare tutte le gabole disponibili per i nostri giochi preferiti.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troveremo gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Come sempre, sia sul CD, sia sul DVD allegati alla rivista, è presente una vasta collezione di tutte le soluzioni pubblicate fino a oggi sulle pagine di GMC, per aiutare i giocatori in difficoltà.
Se nemmeno questo supporto fosse sufficiente a risolvere i nostri problemi, non ci resta che dare un'occhiata nella sezione Utility, dove troveremo il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole per cavarcela in qualsiasi situazione.

Questo mese la sezione Mod sul CD si limita all'immancabile materiale aggiuntivo per il gioco allegato, *Syberia II*.
Oltre alle copertine, sia in formato CD, sia in quello DVD, troviamo anche la soluzione completa dell'avventura firmata da B. Sokal in formato pfd, così come era apparsa sulle pagine di GMC.

Anche sul CD, questo mese, ha trovato spazio un filmato. Si tratta di una spettacolare panoramica di *TrackMania Sunrise*, un gioco di corse automobilistiche forse non troppo realistico, ma sicuramente impressionante e divertente.

GUIDA AL DVD

Il DVD è presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 Euro

Se non vi basta il CD-ROM demo, all'interno del fantastico DVD troverete i seguenti contenuti speciali.

DEMO

AERIAL STRIKE
PIII 933 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
Intensi combattimenti spaziali aspettano il protagonista del nuovo gioco di DreamCatcher. Nella missione proposta in questo demo, il pilota di caccia stellari Magnus Tide dovrà difendere la stazione di ricerca e l'astronave Troja da un poderoso attacco portato da certi pirati intergalattici.

SCUDETTO CHAMPIONSHIP MANAGER 5 IN INGLESE
PIII 700 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 4 MB
Il quinto capitolo della serie calcistica conosciuta in Italia con il nome di *Scudetto* è finalmente disponibile. In questo demo della versione in inglese avremo sei mesi di tempo "virtuale" per portare la nostra squadra il più in alto possibile. Che il cambio di allenatore a metà stagione stia diventando una consuetudine anche nei videogiochi?

COUNTRY JUSTICE: REVENGE OF THE REDNECKS
PIII 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
Talvolta, anche la pace della campagna può trasformarsi in un vero inferno infestato da zombi famelici. Lo testimonia lo sparatutto di Silverfish Studios, di cui questo demo è un semplice assaggio lungo 60 minuti.

DEADHUNT
PIII 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
Il demo dello sparatutto in soggettiva sviluppato da REL Games è personalizzabile in tutto: quattro livelli di difficoltà, cinque modalità di gioco, due tutorial d'addestramento e una mappa per mettere in pratica quanto imparato.

DRIV3R
P4 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
In questo demo di dimensioni cospicue (ben 700 MB!) possiamo apprezzare i pregi e i difetti della terza avventura dell'agente infiltrato Tanner, provando due missioni complete del gioco Atari (Booby Trap e Tanner Escape), ambientate rispettivamente sul lungomare di Nizza e tra i vicoli di Istanbul.

DUNGEON LORDS
P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
Sviluppato da Heuristic Park e prodotto da DreamCatcher, il nuovo GdR d'azione *Dungeon Lords* si fa conoscere attraverso questo demo, che ci dà modo di sperimentare tre classi di personaggi (umano, Urgoth e Wylvian), esplorando la pericolosa zona di Fargrove.

ELITE WARRIORS VIETNAM
P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
Il demo giocabile distribuito da Bold Games ci consente di apprezzare le qualità del nuovo titolo strategico militare sviluppato da N-Fusion Interactive, attraverso la bellezza di quattro tutorial, una missione in singolo e due mappe multiplayer in modalità deathmatch o cooperativa.

EMPIRE EARTH II MULTIPLAYER
P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, consigliata connessione a Internet
L'ultima versione del demo di *Empire Earth II* aggiunge alla modalità single player la possibilità di provare anche il multiplayer, disponibile in particolare per le mappe Three Crowns e Jungle Kings in modalità Conquest, King of the Hill e Territory Control.

JUICED
PIII 933 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
Il demo di *Juiced*, gioco di guida dichiaratamente arcade prodotto da THQ, ci tenta con i suoi bolidi sovralimentati e le sue succose elaborazioni tutte da gustare percorrendo a folle velocità il tracciato Downtown estrapolato dal titolo completo.

NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER 2005
P4 1,4 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
Un gioco manageriale, questa volta riguardante lo sport di squadra con i pattini ai piedi: l'hockey. Per scendere sul ghiaccio e provare i primi sei mesi della stagione messi a disposizione da SI Games dobbiamo decomprimere il file **383.zip**, quindi lanciare il setup (**setup.exe**).

PARIAH MULTIPLAYER DEMO
P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
Da Digital Extremes, ecco la versione dimostrativa di *Pariah*, FPS ad ambientazione futuristica recensito a pagina 92 di questo numero. Il presente demo copre la sezione multiplayer del gioco, mettendoci a disposizione tutte le armi e alcuni veicoli, per divertirci sulle tre mappe multigiocatore Twisted, Recoil e Survivor, rispettivamente dedicate alle modalità Deathmatch, CTF e Assault.

PSYCHONAUTS
P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
Il coloratissimo gioco d'azione/avventura di Double Fine Productions merita sicuramente un demo dalle dimensioni generose come quello qui presentato. La versione dimostrativa contiene un video introduttivo e una sezione del gioco completo attraverso cui sperimentare l'originale stile di *Psychonauts*.

RESTRICTED AREA
PIII 933 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
Per colpa dell'inquinamento, siamo tutti destinati a trasformarci in mutanti: questa è la pessimistica previsione formulata da Master Creation nel suo *Restricted Area*, un GdR d'azione "alla *Diablo*" ambientato nel 2063. Il demo ci mette nei panni di uno dei quattro personaggi del gioco, permettendoci di provare un intero livello.

SECOND SIGHT
P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
Nel quarto d'ora di gioco concesso dal demo di *Second Sight* è possibile sperimentare solo alcuni dei fenomenali poteri psichici sviluppati dall'inquietante protagonista del titolo di Codemasters/Free Radical. Basteranno a saziare la nostra curiosità o serviranno solo a stuzzicarci irrimediabilmente l'appetito?

SILENT STORM
PIII 933 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
In occasione dell'arrivo nei negozi dello strategico a turni di Nival Interactive in versione italiana, prontamente recensito su questo numero di GMC a pagina 114, vale la pena di riprendere in mano il demo (in lingua inglese), contenente un tutorial e due missioni di gioco, una dalla parte degli Alleati e l'altra da quella dell'Asse.

TAXI3 EXTREME RUSH
P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
Il demo del velocissimo gioco di guida sviluppato da Team6 propone un ampio viale trasformato in circuito, su cui scatenare tutti i cavalli di due bolidi diversi, sia in singolo, sia in modalità multiplayer.

PATCH

ACT OF WAR DIRECT ACTION PATCH 1.04
Dopo la patch del mese scorso, installiamo anche questa nuova versione riveduta e corretta che, oltre a eliminare alcuni bug di gioco, aggiunge un'inedita mappa multiplayer. Tutto quello che ci resta da fare, è lanciare l'eseguibile **actofwar_directaction_patch2.exe**.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 8 hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

BROTHERS IN ARMS PATCH 1.03

Anche in questo caso, ci troviamo davanti a un aggiornamento effettuato a un solo mese di distanza da quello precedente. Ubisoft ha distribuito questa patch ufficiale, che rende il suo gioiello bellico più stabile sia nel gioco single player, sia in modalità multigiocatore. Per installarla, facciamo doppio clic sull'eseguibile **brothers_in_arms_starforce_1.03_it.exe**.

DRIV3R UPDATE 2

La corposa patch distribuita da Reflections corregge alcuni dei numerosi bug che affliggono il comparto tecnico e il gameplay del terzo capitolo della serie *Driver*. Lanciamo l'installazione automatica eseguendo il file **driv3r-europe_retail-update2.exe**.

FOOTBALL MANAGER 2005 PATCH 5.05

Dopo la coppia di patch tra cui scegliere il mese scorso, ecco in arrivo un nuovo aggiornamento per un manageriale di calcio che, vista la complessità dei suoi algoritmi, ha assoluto bisogno di un supporto costante. Clicchiamo sull'eseguibile auto-installante **375.exe**, per installare la patch numero 5.05.

MVP BASEBALL 2005 PATCH VARIE

Se il mese scorso abbiamo solo aggiornato i roster, questa volta esageriamo installando ben due patch in rapida successione. Eseguiamo, quindi, in sequenza i due file **mvp2005patch1.exe** e **mvp2005patch2.exe** per rendere sempre più completo il gioco di baseball targato EA.

PAINKILLER PATCH 1.6.4

Nuova patch per il dinamico sparatutto di DreamCatcher, che aggiorna le precedenti versioni alla 1.6.4. Tra i bug corretti, anche quelli relativi al demo recording. Installiamo la patch avviando l'installazione automatica grazie all'eseguibile **painkiller_patch_1.62_to_1.64.exe**.

RUGBY 2005 PATCH 1.01.808

EA Sports ha distribuito una patch ufficiale per il suo gioco *Rugby 2005* (provato a pagina 112), che corregge, tra le altre cose, alcune maglie e bandiere tra cui quella irlandese. Per installare l'aggiornamento, clicchiamo due volte sul file d'installazione **RBY05_PC_PATCH_003.exe**.

SCUDETTO 5 PATCH ITA

La rivalità tra la serie *Scudetto* e *Football Manager* si sposta sul campo delle patch. Lanciando l'eseguibile auto-installante **patch-european-englishfrenchitalian.exe** si aggiorna *Scudetto 5* all'ultima versione.

SILENT HUNTER III PATCH V1.2

Dopo il 9 sonante ottenuto sull'ultimo numero di GMC, il miglior simulatore di sommergibile della Seconda Guerra Mondiale disponibile per PC si aggiorna grazie alla patch 1.2, che apporta miglioramenti ai modelli di danno subito dalle navi, oltre a ottimizzare l'interfaccia di gioco e la modalità multiplayer. Installiamo questa utilissima patch cliccando su **silent_hunter_3_dvd_1.2_emea.exe**.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY PATCH V1.01

La prima patch ufficiale distribuita da Ubisoft per correggere alcuni bug relativi alla modalità multiplayer dell'ultima avventura di Sam Fisher e per ritoccare qualche menu di gioco. Eseguiamo un doppio clic sul file **splinter_cell_chaos_theory_1.01_euro.exe** per far partire l'installazione dell'aggiornamento.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO PATCH V1.00

La prima patch ufficiale disponibile per *Star Wars: Republic Commando* aggiunge un'intrigante mappa multiplayer denominata Hangar. Per installarla, eseguiamo il file **RepComm1_00.exe**.

ADD ON

FAR CRY – MAPPE

Questo pacchetto auto-installante di mappe non ufficiali per *Far Cry* è molto ricco. 20 mappe multiplayer (arctico, aurora, bayou, bombay_f, cypress, desolate, fortmcrae, galeras, monkeyassault, riodiablo_f, rockcove, shipyard_f, tropic, urbanwar, casbah, crypt, cubicles, ibiza2, morgue, slugworth_keep) più un Mod bonus, l'ultima versione del *Tacto Mod*. Clicchiamo su **fc_unofficialmappack2.exe** per far partire automaticamente l'installazione.

GTR - FIA GT RACING GAME - AUTO E CIRCUITI

Una vasta raccolta di vetture e circuiti per il capolavoro dei SimBin, curata dal pilota redazionale Alberto "Pape" Falchi. Per installare le auto, decomprimere gli archivi nella cartella di gioco **Gamedata\Teams**, mentre per installare i circuiti la directory di riferimento è **Gamedata\Locations\Nome tracciato**.

HALF-LIFE 2 - MAPPE PER DEATHMATCH

L'ennesima selezione di mappe per *Half-Life 2 Deathmatch* (dm_depot, dm_abyss, dm_avalon, dm_torque, dm_agora, dm_clocks, dm_district33, dm_forsaken, dm_motel), descritte in dettaglio nel file .txt che accompagna l'archivio **fphl2_mappack.zip**, da estrarre nella cartella **Programmi\Valve\Steam\SteamApps\ *account Steam* \ half-life 2 deathmatch \ hl2mp**. Dopodiché, lanciamo *Half-Life 2 Deathmatch*, creiamo un server e selezioniamo la mappa voluta.

HALF-LIFE 2 - SOURCE FORTS MOD CLIENT V1.4.2

L'ultima versione di un divertente Mod multiplayer in cui due squadre si costruiscono un fortino accumulando gli oggetti sparsi sulla mappa con la Gravity Gun, per poi confrontarsi una contro l'altra. Decomprimiamo l'archivio in **Programmi\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods**, quindi selezioniamo il Mod dall'interfaccia Steam (Altri Giochi).

MEDIEVAL: TOTAL WAR – THE VIKING INVASION XL 2.0

Un Mod che rende *Medieval: Total War* più complesso, dotandolo di 17 nuove fazioni giocabili, 9 province extra e tante unità inedite. Dopo esserci assicurati di avere installato l'espansione *The Viking Invasion*, clicchiamo sul file **VH_MTW_XL2_Full.exe** per far partire l'installazione automatica.

PESMANIA SUPERPATCH V1.0 2004-2005 PER PRO EVOLUTION SOCCER 4

Per chi si fosse perso quello del mese scorso, GMC e Pesmania presentano un nuovo aggiornamento per il capolavoro calcistico di Konami, dotato questa volta anche d'installazione automatica, cliccando sull'eseguibile **PesmaniaSuperpatch.exe**. Si consiglia caldamente di applicare la patch su una versione del gioco appena installata.

RED ORCHESTRA V 3.2 PER UNREAL TOURNAMENT 2004

Red Orchestra: Combined Arms è un Mod che trasforma *Unreal Tournament 2004* in uno sparatutto ambientato sul fronte orientale, nel corso della Seconda Guerra Mondiale. Installiamo l'ultima versione lanciando l'eseguibile auto-installante **RO_32_FullInstall.exe** e seguiamo le istruzioni a video.

DEGENERATION V1 PER RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Più che una degenerazione, questo Mod rappresenta un arricchimento per *RTCW*, implementando nel gioco nuove armi, come il fucile da cecchino, l'FG42 e la Tesla Gun, oltre a qualche modalità inedita. Facciamo doppio clic sull'eseguibile auto-installante **degeneration_v1.exe** per goderci il gioco modificato.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY MAP EDITOR

Se giocare a nascondino nell'ultimo *Splinter Cell* non ci basta, ecco un potente editor per realizzare mappe multiplayer. Una volta estratto l'archivio, nella cartella **VSMapEditor_Program\System** troviamo l'eseguibile **ChaosTheory_Editor.exe**, da lanciare per visualizzare l'interfaccia dell'editor.

SHAREWARE

La selezione di giochi shareware di questo mese propone:

Glow worm
Luxor
Tennis Titans
Tetpit 5000
Troll

VIDEO

I video di questo mese sono numerosi ed eterogenei: *25 To Life, Dragonshard, Guild Wars, Pacific Storm, SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo, Trackmania Sunrise, World Racing 2*. Inoltre, cominciano a spuntare i "Golassi" di *Pro Evolution Soccer 4*... guardare per crederel

GIOCO COMPLETO SYBERIA II

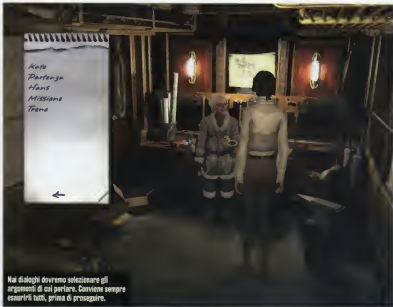
Aiutiamo la bella Kate Walker a raggiungere la mitica isola di Syberia, vivendo insieme a lei una fantastica avventura!

COME GIOCARE

Installiamo *Syberia II* seguendo le istruzioni contenute nel box Installazione e Disinstallazione. Non è necessaria alcuna patch: il gioco è già nella versione più aggiornata al momento di andare in stampa. Per iniziare, facciamo doppio clic sul collegamento che il programma di installazione avrà creato sul desktop, oppure accediamo al gruppo **Programmi\Microids\Syberia 2** di Windows e clicchiamo sul nome del gioco. Nel menu principale saremo liberi di scegliere se vedere un breve filmato che riassume le vicende del primo episodio dell'avventura, impostare alcune opzioni di base o, più semplicemente, iniziare subito una nuova partita. *Syberia II* è completamente in italiano, sia nel parlato, sia nei sottotitoli. Ricordiamo che, per giocare, è necessario avere il CD 1 inserito nel lettore.

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare a *Syberia II* dovremo avere un sistema composto almeno da un Pentium II 350, 64 MB RAM, 400 MB disponibili su disco fisso, una scheda 3D con 16 MB RAM compatibile DirectX 8.1, una scheda sonora compatibile DirectX 8.1 e il sistema operativo Windows 98, ME, 2000 o XP.
La configurazione consigliata per gustare *Syberia II* al meglio è la seguente: Pentium II 800, 128 MB RAM, 1,3 GB di spazio su disco e una scheda 3D con almeno 32 MB RAM compatibile DirectX 8.1.

Tutto inizia... con la fine del primo episodio: Kate e Hans partono con il treno meccanico alla volta di Syberia.

Nei dialoghi dovremo selezionare gli argomenti di cui parlare. Conviene sempre esaurirli tutti, prima di proseguire.

IL gioco completo allegato a questo numero di GMC, nella sua versione totalmente tradotta in lingua italiana, è il secondo e conclusivo capitolo della saga di *Syberia*.

Per chi non avesse gustato il primo episodio, nella schermata iniziale di *Syberia II* è presente (in alto a sinistra) un pulsante che attiva un breve filmato riassuntivo, così da giocare conoscendo gli antefatti della vicenda.

I due titoli, nel complesso, narrano di come la giovane Kate Walker, avvocato di New York spedita in Europa per una questione di lavoro, rimanga coinvolta a tal punto dai luoghi e dalle persone incontrate, da decidere di lasciare tutto per intraprendere un lungo viaggio, inseguendo un sogno. In compagnia del geniale inventore Hans Voralberg, incontrato negli ultimi istanti del primo *Syberia*, Kate parte alla ricerca della mitica terra dei mammut, creature considerate estinte dalla scienza, ma che Hans ritiene ancora esistenti, in un'isola sconosciuta e citata solo in antiche leggende. Iniziando dal piccolo borgo di Romansbourg, Kate visiterà diversi ambienti in compagnia, oltre che di Hans, anche di Oscar, un fedele e particolarissimo automa. Insieme al bell'avvocato, avremo modo di incontrare diversi personaggi, tutti approfonditi sotto l'aspetto psicologico. Conosceremo nuovi amici, tra cui uno strano cucciolo di Youki – bizzarro misto tra una foca e un orso – ma ci imbatteremo anche in persone ostili, come i due fratelli Igor e Ivan, davvero perfidi.

Syberia II è un'avventura in terza persona, sposteremo il nostro personaggio nelle varie ambientazioni, parleremo e interagiremo con l'ambiente raccogliendo oggetti e utilizzando macchinari. Lo scopo ultimo del gioco sarà di proseguire nel viaggio fino a raggiungere, insieme al sognatore Hans, la terra in cui vivono i mammut che lo hanno affascinato fin da piccolo... un'impresa che ci regalerà momenti indimenticabili.

I PRIMI MINUTI DI GIOCO

Arrivare con Kate e Hans nella mitica terra dei mammut significa superare un grande numero di enigmi. Per i meno esperti del genere avventuroso, ecco una piccola guida utile nei primi momenti di gioco. Ricordiamo, inoltre, che all'interno del CD 3 dei demo e del DVD, nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo Syberia II**, è presente la soluzione completa di *Syberia II* in formato PDF.

Avviciniamoci a Hans all'interno del treno, parliamo con il nostro compagno di viaggio, quindi chiamiamo Oscar utilizzando il telefono cellulare... se non ci avrà già chiamato lui.

Poco prima della locomotiva, azioniamo la leva per il rifornimento del carbone: ci accorgeremo che il meccanismo non funziona correttamente. Esaminiamo il cancello all'altra estremità del passaggio (usciamo dalla visuale ravvicinata usando l'icona in basso a destra) e proviamo a usare la leva nelle vicinanze.

Scendiamo dal convoglio per fare la prima conoscenza nel luogo: il colonnello Emeliov. Spostiamoci in direzione del locomotore (verso il basso dello schermo) e parliamo con Oscar.

Entriamo nell'emporio e parliamo con il colonnello. Chiediamo informazioni circa il cancello e il carbone. Recuperiamo la chiavetta dal tavolo sulla destra, avviciniamoci ai distributori di caramelle al centro dell'emporio e prendiamo le monete dopo aver aperto il cassettino di destra.

Per ricaricare il treno, giriamo la ruota a sinistra del locomotore e tiriamo la leva (poco più a sinistra) per completare l'operazione. Riparliamo con il robot, così da apprendere che dovremo rifornire di carbone il treno prima di lasciare la stazione.

Usiamo la monetina che raffigura un cervo per ottenere alcune caramelle dal distributore di sinistra, torniamo alla leva per il rifornimento e parliamo con la ragazzina al livello inferiore. Grazie alle caramelle, otterremo la chiave del cancello, apriamolo e potremo scendere.

INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

Inserendo il disco 1 nel lettore, la funzione di Autorun si occuperà di aprire la finestra di dialogo per l'installazione del gioco. Se ciò non dovesse accadere, esploriamo il CD e facciamo doppio clic sul file **Setup.exe**. Procediamo dando l'**OK** alla richiesta per la licenza, confermando la cartella di destinazione e scegliendo il tipo di installazione desiderata: la "minima" occuperà solo 400 MB su disco fisso, ma richiederà l'accesso ai CD durante la partita, utilizzando, secondo il momento, altri 300 MB di hard disk. La "completa" copierà tutto il materiale sul disco fisso (occupando 1,3 GB circa) e richiederà solo la presenza del disco 1 nel lettore. Alla fine, saremo liberi di scegliere se creare un collegamento sul desktop per *Syberia II*.
Per disinstallare il gioco, accediamo al gruppo **Start\Programmi\Microids\Syberia 2** e clicchiamo sul collegamento **Disinstalla**. Diamo conferma dell'operazione e il gioco scomparirà dal disco fisso in pochi istanti. Per eliminare anche i salvataggi, cancelliamo la cartella **Syberia 2 Saves** all'interno della directory **Documenti**, nel caso il nostro sistema operativo sia Windows 2000/XP (o **Programmi\Microids\Syberia 2\Syberia 2 Saves** con 98 e ME).

INTERFACCIA DI CONTROLLO

L'interfaccia di *Syberia II* è quanto di più semplice si possa chiedere a un'avventura grafica.
Per la maggior parte del tempo, muoveremo Kate Walker attraverso i vari ambienti spostando un cursore a forma di anello in giro per lo schermo. Un clic, e la protagonista si sposterà in direzione della zona da noi selezionata. In presenza di oggetti o punti di un certo interesse, il cursore cambierà forma e, usando il tasto sinistro del mouse, interagiremo con essi per esaminarli, raccoglierli o altro, secondo la situazione.
Lo stesso varrà per iniziare i dialoghi con gli altri personaggi e per spostarci in una diversa locazione. In questo caso, il cursore cambierà forma indicando la direzione che potremo seguire.
Il tasto destro del mouse attiverà la schermata dell'inventario, che ci consentirà di selezionare l'oggetto da impiegare in un determinato momento.
In questa schermata, avremo accesso anche ai documenti raccolti dalla protagonista, o alle opzioni di gioco quali il salvataggio della partita in corso e le impostazioni grafiche.
Selezionando il telefono cellulare, posto appena sopra l'inventario, saremo liberi di utilizzare il telefonino di Kate, una caratteristica molto utile in alcuni momenti dell'avventura.
Ricordiamo che *Syberia II* è interamente tradotto in italiano, sia nelle voci, sia nei documenti e nei sottotitoli, che attiveremo dal menu delle opzioni.

COPERTINE E MANUALE

Sul CD 3 e sul DVD di GMC abbiamo inserito le copertine del gioco completo da stampare (nella directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo Syberia II**). Chi avesse acquistato la versione DVD potrà estrarre la copertina e girarla: troverà quella di *Syberia II*, che sarà catalogabile più facilmente. Il manuale del gioco, invece, è consultabile in formato PDF (previa installazione di Acrobat Reader, presente nel CD 1 **Acrobat Reader_70_en_full.exe**) esplorando il CD 1: il file è nominato **Manual_it.pdf**.

PROBLEMI INASPETTATI?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, http://forum.gamesradar.it, per la precisione al canale Games Contect, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata GMC – Gioco Completo Allegato.

I paesaggi, nel gioco, saranno spesso molto affascinanti.

PER QUALCOSA DI SIMILE

Una volta terminato *Syberia II*, potremmo sentirci ispirati a proseguire in questo genere di divertimento su computer. In tal caso, una scelta abbastanza naturale sarà costituita dai titoli precedenti realizzati da Benoît Sokal, l'artista che sta dietro *Syberia II*. Ci riferiamo al primo capitolo della serie o all'affascinante *Amerzone*, entrambi disponibili da qualche tempo in versione budget. Microids ha realizzato, di recente, un'avventura dallo stile molto curato: stiamo parlando di *Still Life*, recensito nel numero di aprile di GMC e meritevole di un 8. Sokal, dopo la realizzazione di *Syberia II*, ha lasciato Microids per fondare una sua software house (la White Birds Productions), al momento impegnata nella realizzazione di una nuova avventura grafica, per ora intitolata *Lost Paradise*.

UNA NOVITA' TECNOLOGICA

Una delle peculiarità dell'interfaccia di *Syberia II* consiste nella facoltà di sfruttare il telefonino della protagonista. Attivando la finestra dell'inventario (con il tasto destro del mouse) e cliccando sull'immagine del cellulare, potremo usarlo. Scorriamo con le frecce la lista dei contatti per chiamarli, oppure componiamo manualmente i numeri eventualmente reperiti durante la partita. Il telefonino ci sarà utile fin dalle primissime scene per contattare Oscar, il robot. Più avanti, avremo modo di impiegare il cellulare anche per "sbloccarci". Per esempio, quando saremo minacciati da uno dei due fratelli in mezzo ai ghiacci siberiani, Oscar, contattato via telefono, effettuerà un diversivo permettendoci di cavarcela.

UN PICCOLO AIUTO

Più o meno a metà del gioco, Kate si troverà di fronte a un enigma piuttosto ostico, in quanto mancheranno indizi che consentano di superarlo con il ragionamento. Si tratta del cruscotto dell'ala volante, l'aereo di Boris – uno dei personaggi secondari. Se siamo bloccati e vogliamo superare il rompicapo, ecco di seguito le istruzioni da seguire:

1. Accendiamo il pannello di controllo con l'interruttore rosso in alto a sinistra.
2. Spostiamo verso l'alto le due levette accanto alla luce verde in basso a destra. Eseguiamo lo stesso anche con le tre leve colorate appena sopra.
3. Attiviamo lo switch A (accanto alla luce gialla, che si accenderà) e abbassiamo la leva colorata di destra: leggeremo il numero 03 sul display.
4. Risolleviamo la leva colorata, disattiviamo lo switch A, attiviamo, invece, lo switch B (si accenderà la luce verde) e abbassiamo, questa volta, la leva colorata di sinistra. Leggeremo sul display il numero 28.
5. 03 e 28 sono una frequenza, da impiegare con la radio vicino alla grande antenna per comunicare con il pilota dell'aereo.

COMPANY OF HEROES

Un'altra "Banda di Fratelli" sta per conquistare la Normandia!

Il campo di battaglia di *Company of Heroes* può essere una vera carneficina.

COMPANY OF HEROES PROMETTE DI ESSERE UN CAPOLAVORO TRA GLI RTS PERCHÉ:

- Relic è una garanzia nel genere degli strategici in tempo reale.
- Il motore grafico è a livello di un FPS.
- Il motore fisico permette di ridisegnare il campo di battaglia.
- Ci aspettiamo una trama da Oscar.

SVILUPPATORE	RELIC	GENERE	STRATEGIA IN TEMPO REALE
CASA	THQ	INTERNET	WWW.RELIC.COM

La fanteria cercherà autonomamente riparo dietro ogni ostacolo; il problema è che i carri armati saranno in grado di demolire praticamente qualsiasi protezione!

Un tipico terreno di scontro del gioco: truppe caratterizzate da un dettaglio a dir poco maniacale, tank che portano i segni del conflitto e molte pozze di sangue.

DATA DI USCITA GENNAIO 2006

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Relic
Provenienza: USA
Nati nel: 1999
Storia: Relic, negli ultimi anni, ha creato una serie di capolavori, scandendo lo sviluppo del genere degli strategici in tempo reale.
Li conosciamo per: i due *Homeworld*, l'originale *Impossible Creatures* e, più di recente, *Dawn of War*, ispirato alla galassia dilaniata da guerre spaziali del wargame di Games Workshop, "Warhammer 40.000".

PRIMA E DOPO

Il fatto di riuscire ad alterare a suon di cannonate il campo di battaglia offre spunti tattici molto realistici, che finora non si sono mai visti in titoli di questo tipo. Dovendo entrare in un villaggio, per esempio, potremmo decidere che l'ingresso principale nasconda una letale imboscata: nulla ci impedirà di abbattere il muro di cinta a colpi di cannone e creare una zona di accesso più sicura. In queste due immagini, viene mostrato un villaggio francese prima della battaglia, e dopo.

LA Seconda Guerra Mondiale si conferma come uno dei teatri più apprezzati dai programmatori di videogiochi. Oltre alla valanga di sparatutto 3D usciti finora e in preparazione, anche le software house impegnate sul fronte degli RTS sembrano avere una vera predilezione per il secondo conflitto.

Persino uno sviluppatore come Relic, che non ha bisogno di presentazioni dopo capolavori indiscussi tra cui *Homeworld* e il più recente *WH40K: Dawn of War*, ha deciso di ambientare la sua prossima fatica nell'Europa occupata dai nazisti.

Il fulcro di *Company of Heroes* sarà un nuovo potentissimo motore grafico, che unirà una resa qualitativa degna di uno sparatutto 3D a un sistema fisico dotato di tutte le prelibatezze più recenti, quali la "vulnerabilità" di ogni elemento naturale o manufatto umano e il comportamento in rag-doll dei singoli soldati. Nel corso della dimostrazione tenuta da Relic, abbiamo visto un carro Sherman americano entrare in un villaggio della Normandia, dove lo attendeva un'imboscata tedesca. I soldati della Wehrmacht avevano piazzato i panzerfaust e le mitragliatrici pesanti in una casa. Appena si è scatenata la tempesta di fuoco, la fanteria di supporto americana è corsa dietro ogni genere di riparo, dal tank stesso a muretti e detriti più o meno voluminosi. Dopodiché, abbiamo compreso il motivo per cui *Company of Heroes* promette di essere una rivoluzione nel genere RTS: lo Sherman ha ruotato lentamente la torretta verso l'abitazione piena di tedeschi e ha aperto il fuoco, demolendo a ogni cannonata una parte diversa della costruzione. In pratica, il motore fisico, in base alla quantità di danno arrecata dalle diverse armi, stabiliva che sezione di un muro o di un tetto dovesse finire in pezzi.

"PROMETTE DI ESSERE UNA RIVOLUZIONE NEL GENERE RTS"

L'artiglieria, ovviamente, reciterà un ruolo da protagonista in *Company of Heroes*. Ogni colpo di "88" o di mortaio farà saltare in aria decine di fanti, i cui cadaveri potranno addirittura finire su alberi o tetti. Anche le singole fucilate obbediranno alle leggi della fisica: un soldato colpito alla gamba cadrà in avanti e rotolerà nel proprio dolore, mentre uno raggiunto alla testa crollerà come un sasso. I medici saranno in grado di salvare i commilitoni, se le ferite non si dimostreranno troppo gravi e se li raggiungeranno in tempo.

Relic ci tiene a sottolineare, comunque, che si tratterà di un gioco di strategia, non di un simulatore dedicato ai soli appassionati di wargame. Se, da una parte, il realismo raggiungerà vette elevate (i tank avranno una corazzatura maggiore sul fronte e sui lati, rispetto alla zona posteriore), verranno concesse delle "licenze" nel nome della giocabilità. Per esempio, le squadre di fanteria avranno sempre qualche chance anche contro i carri armati più corazzati, all'aperto.

C'è un'altra caratteristica che segna tutti i titoli di Relic, ovvero la capacità della software house di raccontare una trama degna di un film di fantascienza o di guerra: bisogna, quindi, attendere gli inizi del prossimo anno, per verificare che *Company of Heroes* non sia da meno!

GIOCHI COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

La Banda di Fratelli (strategici) di Relic sbarcherà sui nostri PC all'inizio del 2006.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN QUINDICI PAGINE

In attesa della valanga di novità che emergeranno dall'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles, GMC ha sguinzagliato i suoi cacciatori di notizie in ogni angolo dell'universo videoludico conosciuto. Durante la nostra missione, ci siamo intrufolati negli uffici di Activision per carpire i segreti di *Quake IV* e abbiamo ascoltato Toby Gard per scoprire come sarà la nuova Lara Croft.

A cura di **Primoz Skulj**

AVVENTURA/AZIONE

TOMB RAIDER: LEGEND

Più poligoni, nuovi gadget e, ovviamente, altre avventure per l'icona dei videogiochi.

DOPO l'esperienza ludica non particolarmente piacevole di *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, la bella Lara Croft si è concessa un periodo sabbatico. Sul fatto che la ragazza di Eidos sia una tipa colta non è lecito nutrire alcun dubbio, quindi vogliamo immaginarcela in qualche antico maniero, intenta a leggere trattati di archeologia e testi sacri di civiltà sepolte.

Insomma, si sta dedicando un po' a se stessa, ma al contempo si sta anche preparando a tornare sulla scena nel settimo capitolo della sua mitica serie. in previsione di doversi cimentare nuovamente con arrampicate, salti e passaggi arditi, l'esploratrice ha deciso di prestare attenzione al suo fisico, che, come si può apprezzare nelle prime immagini diramate dall'editore britannico, appare più scolpito e modellato che mai. Le curve esorbitanti e i lineamenti un po' caricaturali dei primi episodi hanno lasciato il posto a forme levigate e, in generale, a proporzioni più credibili. Ciò non significa che la protagonista sia stata snaturata dalla cura Crystal Dynamics (team statunitense che l'ha accolta nel dopo Core Design). Per non perdere il bandolo della matassa, infatti, i nuovi sviluppatori hanno chiamato al di là dell'Atlantico l'ideatore e creatore della signorina Croft, Toby Gard, il quale ha supervisionato tutti i passaggi della metamorfosi da icona ammiccante a vera eroina dei videogiochi. Gard ha definito la sua nuova ragazza "resistente e assolutamente inarrestabile", e non ha esitato ad affermare che *Legend* rivelerà "la Lara Croft che i videogiocatori avrebbero sempre voluto vedere."

"Lara reagirà agli stimoli ambientali"

I lettori con il pallino della tecnologia devono sapere che l'esploratrice di tombe sarà modellata utilizzando il doppio dei poligoni rispetto al precedente episodio. Inoltre, come precisato con malcelata soddisfazione dallo stesso Gard, "Lara sarà in grado di reagire meglio agli stimoli ambientali. I suoi panni si bagneranno quando entrerà nell'acqua e si sporcheranno quando deciderà di rotolarsi a terra e infilarsi nei cunicoli delle tombe."

Dopo che Angelina Jolie ha dato vita a Lara sul grande schermo, Toby si è reso conto che era arrivato il momento di donare alla sua creatura atteggiamenti umani. Ecco, quindi, che nel prossimo episodio della serie, la protagonista sarà in grado di esprimere le emozioni mediante specifiche animazioni labiali e facciali. Tuttavia, siccome saper recitare aiuta a vincere l'Oscar, ma non a risolvere gli enigmi, la versione 2005 della signorina Croft verrà equipaggiata con una serie di nuovi strumenti, tra cui un dispositivo per le comunicazioni e un rampino magnetico.

Data di uscita: 2005
Internet: www.tombraider.com

L'equipaggiamento è agganciato alla cintura, quindi per selezionarlo non sarà più necessario aprire lo zaino-inventario.

Il 2005 vedrà l'esordio della nuova Lara, meno avvenente e più atletica.

IN QUESTO NUMERO

FPS

QUAKE IV

Le prime informazioni sullo sparatutto di id e Raven Software.

Nel prossimo numero di GMC, vi vizieremo con uno speciale dedicato al nuovo capitolo di *Quake*. Intanto, vi vogliamo omaggiare con un'immagine e con alcune informazioni fresche di stampa. Gli Strogg sono una razza antica, svilita da un processo di decadimento fisico. Per combattere le loro battaglie galattiche, hanno bisogno dei corpi dei loro nemici. Dopo averli scomposti, li utilizzano per creare guerrieri cibernetici, metà organismo e metà metallo, e ne controllano le menti mediante una complessa rete di comunicazioni. Indovinate un po' di chi sarà la prossima carne da macello telecomandata? *Quake IV* è basato sul motore grafico di *Doom 3* e ciò garantisce fluidità, texture dettagliate, animazioni labiali ed effetti speciali. Tuttavia, per ovviare ai limiti del motore nella gestione di spazi aperti, nemici multipli e veicoli, id e Raven Software lo hanno potenziato, trasformandolo nella macchina da guerra definitiva.

Data di uscita: Fine 2005
Internet: http://quake4.ravengames.com

In alcune delle ambientazioni interne di *Quake IV* è chiara la somiglianza con *Doom 3*.

ERRATA CORRIGE

EMPIRE EARTH II TUTTO IN ITALIANO

Una precisazione importante per i videogiocatori.

Nel numero scorso, all'interno della recensione di quattro pagine dedicata al gioco strategico in tempo reale *Empire Earth II* di Sierra, per la precisione nel box intitolato In Italiano, abbiamo scritto "Al momento non è dato sapere se le voci saranno doppiate, ma ogni intervento parlato sarà comunque accompagnato da sottotitoli". In realtà, *Empire Earth II* è interamente in italiano: scatola, manuale, programma e, soprattutto, il parlato. Insomma, non vi sono barriere legate alla lingua che impediscano ai videogiocatori di casa nostra di gustare a pieno il titolo in questione. Ricordiamo che *Empire Earth II* è un RTS che consente di rivivere l'intera storia dell'umanità – dall'età della pietra, alla fine del XXI secolo – facendo crescere ed espandere la propria civiltà (14 quelle contemplate dal gioco). Oltre al single player, *EE II* propone una modalità skirmish che impegna fino a dieci contendenti in multiplayer, ricca di opzioni per personalizzare le partite.

Data di uscita: Nei negozi
Internet: http://empireearth.com/it

Empire Earth II consente una gestione funzionale dei propri domini.

SPARATUTTO IN SOGGETTIVA

SERIOUS SAM II

Un gioco in cui la strategia sta a zero.

Take Two Interactive ha annunciato che il "vero" seguito dello sparatutto in soggettiva *Serious Sam* giungerà sui monitor il prossimo autunno. Christoph Hartmann, vice presidente dell'etichetta 2K Games che pubblicherà il gioco, ha tenuto a sottolineare come "l'azione frenetica e l'umorismo di Sam siano riusciti a coinvolgere un notevole gruppo di appassionati, che a breve troveranno pane per il loro mouse." Subito, gli ha fatto eco Roman Ribaric, capo della squadra di sviluppo Croteam: "La seconda generazione del Serious Engine ci ha permesso di creare personaggi con un carico di dettagli 100 volte superiore a quello presente in precedenza. E lo stesso discorso vale per le ambientazioni: saranno immense e brillanti, oltre che popolate dai nemici più folli cui vi sia mai capitato di sparare." Inoltre, stando alle prime voci ufficiali, il ritmo di gioco di *Serious Sam II* dovrebbe diventare ancora più forsennato, per via della presenza sullo schermo di una quantità esagerata di creature ostili.

Sei nemici sullo schermo... Adesso sì che si fa sul *Serious*!

La vegetazione e i dettagli sui brutti ceffi confermano la qualità del nuovo Serious Engine.

Data di uscita: autunno 2005
Internet: www.croteam.com

PILLOLE

MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3
Il terzo episodio del gioco a due ruote di THQ permetterà agli appassionati di affrontare la nuova modalità Extreme, in cui la natura arcade del modello di guida verrà ulteriormente esaltata. Le competizioni si svolgeranno su 16 diversi percorsi urbani e metteranno a disposizione dei centauri altrettante moto personalizzabili. Per quanto concerne le gare ufficiali, il gioco sarà aggiornato alle piste e ai piloti della stagione 2004 del Moto GP.

UNA TEGOLA SULLA TESTA DEGLI APPASSIONATI DI GHOST RECON 2
In un annuncio apparso sul sito ufficiale www.ghostrecon.com, gli sviluppatori hanno confermato la cancellazione della versione PC di *Ghost Recon 2*: "Non è stata una decisione facile. Non è nostra intenzione scontentare il pubblico, ma tanto meno vogliamo immettere sul mercato un prodotto che non sia capace di rispondere alle attese degli appassionati. *Ghost Recon 3* è già in fase di lavorazione e la sua pubblicazione è prevista per la fine dell'anno. Questo ci ha costretti a dirottare parte delle nostre risorse e a compiere la dolorosa rinuncia, tenendo comunque nella massima considerazione l'interesse dei videogiocatori."

IL SELVAGGIO WEST È PRONTO PER LA VENDETTA DI COOPER
È atteso per la fine dell'anno il seguito del gioco di strategia in tempo reale *Desperados: Wanted Dead or Alive. Cooper's Revenge* proporrà una serie di novità in grado di migliorare gli aspetti tattici, e altre capaci di sottolineare le fasi d'azione. Di quest'ultima categoria fa parte la presenza di due visuali, selezionabili liberamente dal giocatore: oltre alla classica prospettiva isometrica, sarà presente un'inquadratura ravvicinata in terza persona.

AVVENTURA/AZIONE

FAHRENHEIT

Prima assassini, poi poliziotti! È questo il segreto del nuovo gioco di Atari.

Il giocatore vive la vicenda da diversi punti di vista.

Fahrenheit alterna momenti lenti e riflessivi, con altri di azione frenetica.

David Cage, mente creativa di *Fohrenheit*, è stato chiaro: "Il nostro gioco sarà... differente!" Sa bene di avere per le mani un titolo di qualità, ma è anche cosciente del rischio che venga frainteso. E come dargli torto: è un'avventura con elementi d'azione e divagazioni nell'horror paranormale, il tutto inserito nel contesto di misteriosi omicidi. L'inverno newyorkese fa da sfondo a una serie di crimini efferati, perpetrati da persone possedute da una forza oscura. All'inizio della vicenda, si vestono i panni di Lucas Kane: l'uomo è fuori di senno e lo si vede affondare il pugnale nella vittima, nel bagno di un locale. Poi, la sua mente torna in controllo del corpo e il suo corpo nel controllo dei giocatori, che si trovano costretti a vivere una situazione a dir poco scomoda. Che fare? Parlare con gli avventori ignari dell'accaduto? Oppure nascondere subito il cadavere e lavare via il sangue dai propri vestiti? Qualunque sia, la decisione avrà delle conseguenze folli, perché alcuni istanti dopo il crimine i controlli passeranno sulla detective Carla Valenti... Appare evidente, dunque, che *Fohrenheit* non è il

classico titolo di indagine: il giocatore sa già cosa è successo e deve concentrare le proprie attenzioni sul perché degli eventi.

Data di uscita: estate
Internet: www.fahrenheitgame.com

STRATEGIA A TURNI

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Un nuovo motore grafico al servizio di *M&M*.

Per la prima volta nella storia della serie, il cui capitolo d'esordio risale addirittura al lontano 1985, *Heroes of Might & Magic* implementerà un motore grafico tridimensionale per visualizzare sia gli spostamenti delle truppe sulla mappa di gioco, sia i frequenti combattimenti a turni tra i diversi schieramenti. Si potrà scegliere tra sei fazioni fantasy e altrettante campagne single player, ognuna composta da più di trenta missioni, oppure tra cinque modalità multigiocatore, via Internet, LAN o alternandosi allo stesso computer (modalità "hot seat"). Una grafica d'impatto, moderna e spettacolare, al servizio della tradizionale profondità tattica di un collaudato titolo strategico a turni: è questo l'obiettivo che Nival Interactive spera di centrare con *Heroes of Might & Magic V*.

Data di uscita: inizio 2006
Internet: www.mightandmagicgame.com

I combattimenti di *Heroes of M&M V* saranno gestiti a turni, come da tradizione della serie.

Grazie al nuovo motore grafico, gli eroi di *Heroes of Might & Magic* saranno ancora più carismatici.

AZIONE

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Un videogioco diventa il seguito di un pellicola di grande successo.

A giudicare da questa immagine, il piombo sarà uno degli ingredienti fondamentali del gioco.

Vivendi ha annunciato che numerosi attori di fama internazionale hanno prestato il proprio aspetto e la voce alla versione ludica del capolavoro hollywoodiano "Scarface". Il protagonista Tony Montana avrà il volto di Al Pacino e ciò darà ai giocatori l'impressione di vivere e agire all'interno della pellicola. Cindy Cook, responsabile del marketing di Vivendi, non ha esitato a sottolineare la carica emotiva emanata dal personaggio e a garantire un'esperienza di gioco autentica. La vicenda trattata in *The World is Yours* corrisponde a un seguito immaginario degli eventi del film, partendo dall'ipotesi che Tony sia sopravvissuto alla sparatoria con cui si conclude la pellicola. Il giocatore avrà l'occasione di esplorare le strade di Miami e alcune isole dei Caraibi, interagendo con malavitosi e trattando affari illeciti. Il traffico di droga sarà alla base della ricostruzione dell'impero di Montana, che per riuscire nei suoi intenti dovrà ottenere informazioni da loschi figuri ed evitare con tutti gli stratagemmi possibili gli uomini della DEA, l'ente americano preposto a combattere il traffico di stupefacenti.

Data di uscita: autunno 2005
Internet: www.scarfacegame.com

AVVENTURA

MYST V: END OF AGES

Si diradano le nebbie che avvolgono l'ultimo episodio della storica saga.

Come suggerito dal titolo di questo quinto episodio, la mistica epopea di *Myst* si avvicina all'inevitabile gran finale, protagonisti del quale saranno il vecchio archivista Esher e Yeesha, la figlia di Atrus. I due si troveranno, ancora una volta, a viaggiare tra molteplici mondi fantastici muovendo da una sorta di "hub" centrale, proprio come in *Uru*. Tali mondi saranno presentati nella magnificenza grafica di veri e propri ambienti tridimensionali, esplorabili tramite la pratica combinazione di tasti W, A, S, D, in alternativa al tradizionale metodo di controllo della serie, lo storico "punta e clicca" via mouse. L'omogenea fusione tra innovazione e tradizione sembra rappresentare il motivo trascinante di *Myst V*, visto che la risoluzione dei classici enigmi comporterà spesso l'utilizzo di una nuova interfaccia a riconoscimento grafico, una sorta di lavagna dove disegnare simboli per comunicare con le creature e interagire con gli ambienti di gioco.

Rand Miller di Cyan Worlds ha descritto di persona le meraviglie della sua prossima creatura.

Data di uscita: autunno 2005
Internet: http://myst5.ubi.com

Gli ambienti 3D di *Myst V* saranno esplorabili in maniera dinamica, grazie al nuovo motore grafico.

7 SINS

Apple City è un paradiso edonistico, dove il giocatore deve affrontare numerose sfide dai contenuti maturi, nel tentativo di salire la scala sociale. Il gioco *7 Sins* è suddiviso in sette capitoli, durante lo svolgimento dei quali è necessario lasciarsi andare agli altrettanti peccati capitali e gestire con attenzione le relazioni con i personaggi che popolano la metropoli. Stando alle parole del direttore commerciale di Digital Jesters, Terry Malham, "*7 Sins* propone un concetto di gioco originale," nel quale lo stile grafico unico si combina con momenti di tagliente umorismo e con una giocabilità articolata su numerose mini-prove.

Data di uscita: Disponibile a breve
Internet: www.7sins-game.com

PILLOLE

IN ARRIVO IL SEGUITO DI UFO: AFTERMATH
UFO: Aftershock è una combinazione di combattimenti tattici e strategia su scala globale, ed è atteso nei negozi per il prossimo autunno. La vicenda narrata si svilupperà sulla base di uno dei finali del capitolo originale, *UFO: Aftermath*. Il giocatore sarà impegnato a indagare su quanto accaduto sulla Terra e dovrà combattere contro uno stuolo di nemici intenzionati ad allungare le mani sul nostro pianeta.

NHL: EASTSIDE HOCKEY MANAGER 2005
32 mila tra atleti e allenatori della Nation Hockey League, tutti esaminati mediante schede basate su più di 50 valori. Questo è il biglietto da visita del nuovo titolo manageriale di SEGA ambientato sui ghiacci statunitensi. Il database degli atleti viene elaborato in tempo reale durante le stagioni ed è programmato in modo da sostituire automaticamente i giocatori che abbandonano l'attività con altri fittizi generati dalla CPU. A tal proposito, invitiamo i lettori a cliccare sul link www.sigames.com/faceinthegame e a leggere i dettagli relativi all'iniziativa di reperimento di volti nuovi organizzata da SEGA e Sports Interactive. Non perdete, poi, il demo contenuto nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese.

NUOVE AVVENTURE ATTENDONO HARRY POTTER
È attesa per novembre, quindi in concomitanza con l'esordio nelle sale del nuovo film, la pubblicazione della versione PC di *Harry Potter e Il Calice di Fuoco*, il gioco ispirato agli eventi narrati nel quarto libro di J.K. Rowling. Electronic Arts dichiara di essere entusiasta delle innovazioni introdotte: "Grazie alla grande attesa per la pellicola e ai forti legami con Warner Bros., siamo stati in grado di sviluppare un titolo capace di proporsi come completamento del film".

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

La classifica di GMC, in collaborazione con il periodico Trade Interactive Multimedia

Gioco	Recensione
1 - Splinter Cell: Chaos Theory (Ubisoft)	FEB 05, 8 ½
2 - Gothic II (JoWooD)	FEB 05, 8 ½
3 - GTR – FIA GT Racing Game (Atari)	MAR 05, 9
4 - Brothers In Arms: Road to Hill 30 (Ubisoft)	APR 05, 8 ½
5 - World of Warcraft (Sierra)	MAR 05, 9
6 - Doom 3: Resurrection of Evil (Activision)	GIU 05, 8
7 - The Sims 2: University (EA)	APR 05, 8
8 - Star Wars KOTOR II (Activision)	MAR 05, 8 ½
9 - Half-Life 2 (Sierra)	NOV 04, 9
10 - The Settlers: L'Eredità dei Re (Ubisoft)	FEB 05, 7 ½
11 - Act of War: Direct Action (Atari)	APR 05, 8
12 - Star Wars Republic Commando (Activision)	MAR 05, 8 ½
13 - Football Manager 2005 (Sega)	NAT 04, 8
14 - The Sims 2 (EA)	OTT 04, 9
15 - Doom 3 (Activision)	SET 04, 9
16 - Pro Evolution Soccer 4 (Konami)	GEN 05, 9
17 - Rome: Total War (Activision)	OTT 04, 9
18 - SDA: La Battaglia per la Terra di Mezzo (EA)	NAT 04, 8
19 - Need for Speed Underground 2 (EA)	NAT 04, 8
20 - Imperium – Le Grandi Battaglie di Roma (FX Interactive)	MAG 04, 8

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

USA	Gran Bretagna
1. World of Warcraft	1. World of Warcraft
2. Empire Earth II	2. The Sims 2: University
3. Guild Wars	3. Stronghold 2
4. Doom 3: Resurrection of Evil	4. Cossacks II: Napoleonic Wars
5. The Sims 2: University	5. Championship Manager 5

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!

HALF-LIFE 2 (Nov 04, 9)

È arrivato il seguito di una pietra miliare dei videogiochi ed entra a passo di carica tra i prodotti consigliati dalla redazione di GMC. *Half-Life 2*, infatti, ha mantenuto tutte le aspettative che si erano cumulate nei cinque anni richiesti dalla sua realizzazione e ha spostato, una volta di più, la frontiera degli sparatutto in soggettiva.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY (Feb 05, 8½)

Nel 2007, gli attacchi informatici stanno per destabilizzare l'equilibrio mondiale. Torniamo a vestire i panni di Sam Fisher e affrontiamo la minaccia con gli inseparabili visori multiuso e con qualche "gadget nuovo di zecca. Il successo continua ad arridere alla serie firmata da Tom Clancy.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 (Apr 05, 8½)

Brothers in Arms di Gearbox/Ubisoft è la sintesi migliore tra sparatutto 3D e tattica disponibile, al momento, su PC. Il suo punto di forza va cercato nell'approccio realistico alle fasi di combattimento, che consente di controllare un plotone di paracadutisti USA nella Seconda Guerra Mondiale.

PRO EVOLUTION SOCCER 4 (Gen 05, 9)

La simulazione di calcio firmata Konami torna sul manto erboso e domina in ogni settore. È stata inserita la punizione a due, l'arbitro è rappresentato e sono stati perfezionati anche tutti i tocchi, dal passaggio allo stop di petto. La Master League è più ricca e non mancano le sfide in rete locale o su Internet.

WORLD OF WARCRAFT (Mar 05, 9)

Un MMORPG fantasy dai toni epici, che miscela in modo magistrale una smisurata quantità di azione e avventura con una struttura di gioco accessibile. Il fascino di un mondo coinvolgente e vivo, e la curva di apprendimento perfettamente bilanciata rendono *WoW* uno dei migliori GdR online per PC.

SILENT HUNTER III (Mag 05, 9)

Silent Hunter III è il miglior gioco di guerra sui sommergibili realizzato fino a questo momento. Ambientato durante il secondo conflitto mondiale, il titolo ci vede al comando di un U-boat tedesco, impegnato nella lotta contro il naviglio alleato. Grande enfasi è stata posta nella gestione dell'equipaggio e nell'Intelligenza Artificiale.

Uscirà quando sarà pronto

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata 🟢 è abbastanza probabile 🟠 Ma ne siamo proprio certi? 🔴 Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan – Hyborian Adventures	Funcom	2006	🟢
Age of Empires III	Microsoft	Fine 2005	🔴
Battle of Britain 2: Wings of Victory	GMX Media	Estate	🟢
Bioshock	Irrational Games	Inverno	🔴
Black & White 2	EA	Inverno	🔴
BloodRayne 2	Terminal Reality	2005	🟠
Boiling Point: Road to Hell	Atari	Estate	🟢
Call of Cthulhu Dark Corners of...	Bethesda	2005	🔴
Civilization IV	Fireaxis	2006	🟠
Commandos Strike Force	Eidos	2005	🔴
Company of Heroes	THQ	2006	🟠
Creature Conflict	Cenega	Estate	🟠
Drake	Sierra	Inverno	🟠
Duke Nukem Forever	Take Two	2005	🔴
Dungeons & Dragons Online	Atari	2005	🟢
Dungeon Siege II	Microsoft	Settembre	🟢
Fahrenheit	Atari	Estate	🟠
F.E.A.R.	Sierra	Autunno	🟢
Freedom Force Vs The Third Reich	Atari	Estate	🟢
GTA: San Andreas	Take Two	Giugno	🟢
GT Legends	10tacle Studios	Novembre	🟢
Hellgate London	Namco	2006	🟠
Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	2006	🟢
Hitman: Blood Money	Eidos	Estate	🔴
I Fantastici Quattro	Activision	2005	🟠
Joint Task Force	Mithis	2006	🟠
Juiced	Acclaim	Estate	🔴
Legion II	Slitherine Software	2005	🔴
Myst V: End of Ages	Ubisoft	Autunno	🟠
Operation Flashpoint 2	Codemasters	2005	🔴
Pathologic	Buka	Natale	🟠
Prey	Take Two	2005	🟠
Quake IV	Activision	Fine anno	🟠
Rebel Rider	Nobilis	Estate	🟢
RTW: Barbarian Invasion	Activision	Settembre	🟢
Ryzom	Jolt	Inverno	🟠
Scarface: the world is yours	Vivendi	Autunno	🟠
SDA: Middle Earth Online	Sierra	Inverno	🟠
Serious Sam II	Take Two	Autunno	🟢
Settlers of Catan	Capcom	Inverno	🟠
Singles: Get the Party Started	Koch Media	Inverno	🟢
Sniper Elite	Wanadoo	Inverno	🟢
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Estate	🔴
Starship Troopers	Empire	Luglio	🟠
Star Wars Battlefront 2	LucasArts	Autunno	🟢
Tabula Rasa	NC Soft	2005	🟠
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	Fine anno	🟠
The Movies	Activision	Estate	🟠
TOCA Race Driver 3	Codemasters	Inverno	🟠
Tomb Raider: Legend	Eidos	2005	🟠
X2- Il Ritorno	Koch Media	Estate	🟢

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono lenti e, a volte, non arrivano nemmeno.

DUKE NUKEM FOREVER

3D Realms/Take Two

Ci sono momenti in cui la speranza, l'entusiasmo e la pazienza si perdono. Sette anni di attesa per un gioco sono tanti, ma se il titolo in questione è un certo *Duke Nukem Forever*... allora le cose cambiano! Da una serie di indiscrezioni alimentate da George Broussard, presidente di 3D Realms, sembrerebbe essere arrivato "anche" il momento del Duca. Dopo aver fatto resuscitare *Prey*, cui si riferisce l'immagine qui sopra (non perdete lo speciale a pagina 60), sembra che i ragazzi di 3D Realms stiano lavorando al seguito di *Duke Nukem 3D*. Come dichiarato dallo stesso Broussard: "La maggior parte delle armi e delle creature nemiche sono state realizzate. La maggior parte dei livelli esiste". Lo sfruttamento della licenza del motore grafico di *Doom 3* potrebbe dare a Broussard e soci la spinta necessaria per far quadrare definitivamente il cerchio!

FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH

Irrational Games/Atari

Negli Stati Uniti ha raggiunto gli scaffali dei negozi a fine marzo. In Europa, invece, il secondo capitolo delle imprese dei supereroi realizzate da Irrational Games si farà attendere ancora un po'. *Freedom Force Vs The Third Reich* conserverà buona parte della struttura originale, mantenendo lo stile intuitivo del primo episodio e cercando, al tempo stesso, di correggere alcuni difetti strutturali. Il team australiano Irrational Games ha lavorato duramente per migliorare il multiplayer e l'Intelligenza Artificiale dei protagonisti e per rendere più varie le missioni. Al fine di sconfiggere le perfide forze del Terzo Reich, i paladini del bene saranno costretti a tornare indietro nel tempo, durante la Seconda Guerra Mondiale. Le premesse sembrano buone, non vediamo l'ora di recensire *Freedom Force Vs The Third Reich*.

News di Rete
Giochiamo in Rete

IPERTESTO

UCCISO PER UNA CYBER-SCIABOLA...
Lascia perplessi constatare che la frenesia di massa nei confronti dei MMORPG scivola, in alcuni casi, oltre i confini del sano e del lecito. Al di là di quella passione feroce che spinge a sessioni interminabili, infatti, si rimane inorriditi leggendo di un delitto avvenuto in Cina. Qiu Chengwei, di 41 anni, ha ucciso il compagno di gilda Zhu Caoyuan, per vendicarsi del furto "virtuale" di un'arma particolarmente preziosa. Qiu si è recato alla polizia, per apprendere che l'oggetto rubato non rappresentava una proprietà fisica tutelata dalla legge. Ha quindi deciso di farsi giustizia da solo, accoltellando a morte Zhu. Agghiacciante.
www.mir3europe.com

REMEDY VERSO NUOVI ORIZZONTI
È ufficiale: Remedy, nota al grande pubblico per i due episodi di *Max Payne*, ha già in cantiere un nuovo progetto del tutto slegato dai precedenti! Al momento, non sono ancora noti i dettagli, ma già si parla di una presentazione a porte chiuse patrocinata da ATI, che avverrà in occasione dell'E3 2005. Speriamo che i geniali sviluppatori decidano di cimentarsi in uno sparatutto che comprenda un supporto più marcato al gioco in Rete!
www.remedy.fi

GAMESRADAR

www.gamesradar.it
Il magazine online curato dallo stesso team di GMC possiede anche un Forum, il punto di incontro con la redazione e con altri appassionati di videogiochi. Correte a pagina 17 per leggere le cronache di ciò che vi è successo questo mese!

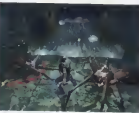
PARTE L'ALPHA TESTING DI DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

INIZIA L'AVVENTURA PER UNO DEI MMORPG PIÙ PROMETTENTI DELLA PROSSIMA GENERAZIONE...

È iniziata ufficialmente la campagna di adesioni per l'alpha testing di *Dungeons & Dragons Online*. Il gioco vanta una franchigia di lusso, dato che si tratta del primo titolo in assoluto, fra quelli dedicati al gioco via Rete, ad annoverare il sostegno ufficiale da parte di Wizard of the Coast.

Per la data di uscita si parla, in maniera ancora abbastanza vaga, della seconda metà di quest'anno. Il lavoro di pubblicazione dovrebbe essere suddiviso fra Turbine Entertainment, destinata a servire il mercato asiatico, e Atari, incaricata di gestire il territorio americano ed europeo.

La fase alpha, nell'attesa, darà l'opportunità ad alcuni dei più fortunati "volontari" di toccare con mano le caratteristiche del titolo. Inutile aggiungere che si preannuncia un gioco promettente fin dalle primissime battute.

L'ambientazione sarà quella del continente di Xen'drik, all'interno del mondo chiamato Eberron. Si tratta di un nuovo "campaign setting" per "Dungeons & Dragons" creato da Keith Baker, in collaborazione con Wizards of the Coast. Le avventure saranno equamente ripartite fra scenari interni ed esterni. Verranno soddisfatti, dunque, sia gli amanti dei classici sotterranei che hanno dato il nome di battesimo al gioco, sia gli estimatori degli spazi aperti.

Al di là della presenza di qualche piccola missione pensata per personaggi in solitario, specie se di basso livello, la maggior parte dell'azione sarà concentrata sulle avventure di gruppo che hanno fatto la storia di "D&D". E, sempre per rispettare le tradizioni, in prima istanza mancherà del tutto la possibilità di scontrarsi fra giocatori umani, ritenuta concettualmente troppo distante dalle

"Si concentrerà sulle avventure di gruppo"

idee originali di Gary Gigax, partorite nei primi Anni '70.
Il meccanismo di pagamento dovrebbe consistere nella formula ormai classica per i MMORPG, con un canone mensile fisso, da aggiungere ai costi iniziali. In ogni caso, non sono ancora state rese note delle cifre precise.

Le fasi di combattimento sembrano a dir poco concitate!

Il nuovo titolo di Turbine rispetterà alla lettera il regolamento ufficiale, nella sua ultima versione, cioè la 3.5. Ciò renderà felici, senza alcun dubbio, gli appassionati di vecchia data, che potranno godersi una riproduzione fedelissima del gioco di ruolo più "classico" a memoria d'uomo. Riuscirà *Dungeons & Dragons Online* a mantenere intatto il fascino della sua versione cartacea? Siamo curiosi di vedere...

Internet: www.ddo.com

Gli effetti di luce sono spettacolari!

Direttamente dalla Rete...

PROVATO!

MMORPG

LINEAGE TRA VITA E MORTE...

NCSOFT ha annunciato l'uscita di una nuova espansione per *Lineage*. Si tratta di *Dark Conquest, Episode 3: Life and Death*, attualmente già disponibile sui server nordamericani. Il terzo episodio continua la storia dell'armata di Elfi Scuri di Lastabad, introducendo nel mondo virtuale il quartier generale del gruppo, la tenebrosa Diad Fortress.

Sarà consentito, quindi, scontrarsi in guerra aperta contro gli Elfi Oscuri e anche cingere d'assedio la loro roccaforte. Al di là dei dettagli relativi alla trama, l'espansione introdurrà molte novità, a partire dagli incantesimi, per arrivare ad armi e corazze, passando per una nutrita quantità di nuove missioni.

Anche la grafica del gioco è stata leggermente modificata, così da rendere più precisa la visualizzazione dell'arma esatta che ciascun personaggio ha in mano, e per variare le sequenze d'attacco e le fasi di combattimento.

www.lineage.com

TORNEI

CPL RIVOLUZIONA LE REGOLE DEL WORLD TOUR!

LA LEGA PROFESSIONISTICA DEI CYBER-ATLETI SVELA I NUOVI MECCANISMI DI GESTIONE DELLA CLASSIFICA.

LA CPL ha reso noto il nuovo sistema di classificazione a punti per il suo "World Tour", la manifestazione da un milione di dollari di montepremi cominciata da pochi mesi.

Il meccanismo premierà maggiormente i piazzamenti di rilievo ottenuti nelle varie tappe e, soprattutto, garantirà dei bonus a chiunque riuscirà a battere un avversario meglio posizionato in classifica. Un trattamento più equo per tutti, quindi, che ha lasciato abbastanza soddisfatti i numerosi partecipanti. Il World Tour comprende dodici eventi, ospitati da diverse nazioni, che si susseguiranno a cadenza mensile fino ad arrivare alla finalissima, prevista in America per novembre di quest'anno. L'oggetto della contesa è il titolo di campione assoluto di *Poinkiller*, che garantirà al fortunato vincitore la bellezza di 150.000 dollari di premio. Al giocatore qualificatosi per le World Tour Final con il maggior numero di punti, invece, andranno 20.000 dollari offerti da Intel (sponsor dell'intera manifestazione), indipendentemente dal risultato conseguito nelle finali. In bocca al lupo a tutti gli italiani in gara!

Internet: www.cplworldtour.com

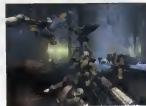
Sander "VoO" Kaasjager è stato il vincitore, a Istanbul, della prima tappa del World Tour!

IPERTESTO

IL FILM DI DOOM SI FA ATTENDERE

Atteso con ansia da tutti gli appassionati, il film dedicato alla celebre serie di id Software continua ad accumulare ritardi. La versione cinematografica di *Doom*, infatti, si farà aspettare qualche altro mese rispetto ai tempi previsti. Universal Pictures lo ha appena reso noto con un comunicato stampa, fissando la nuova data ufficiale di uscita per il 21 di ottobre. Il film vanta la direzione di Andrzej Bartkowiak ("Cradle 2 the Grave", "Romeo Must Die"), la partecipazione del temibile Dwayne "The Rock" Johnson, e quella di un attore esperto come Karl Urban ("Il Signore degli Anelli", "The Bourne Supremacy"). Al di là degli inevitabili dubbi su quella che sarà la qualità della pellicola, il cast coinvolto lascia sperare nel futuro con un minimo di ottimismo.

www.doom3.com

Painkiller è il titolo unico per il World Tour organizzato dalla CPL.

RTS

NUOVE MAPPE PER WARCRAFT III

BLIZZARD CONTINUA A PROPORRE NUOVO MATERIALE "UFFICIALE"!

IL classico *Warcraft III* inizia ad avere una certa età, ma Blizzard non ha rinunciato a produrre materiale aggiuntivo dedicato al suo titolo strategico di punta.

In particolar modo, la software house, dopo aver ultimato il lavoro di perfezionamento e calibratura con le varie patch, si è dedicata con energia alla creazione di nuove mappe. Si spazia dai *divertissement* puri, come il "Gran Premio di Azeroth", che vede il sistema di gioco reinventato in una improbabile corsa su circuito, a mappe di un certo spessore, alcune delle quali dedicate in maniera specifica alla sfida via Rete. Proprio l'incarnazione "online" del gioco, infatti, ha garantito a Blizzard quello zoccolo duro di fan che ancora segue il titolo con passione, e dà vita alla comunità agguerrita ed estremamente competitiva di Battle.net. L'ultimo arrivo di questi giorni, l'oscura *Phantom Grove*, mette i giocatori di fronte a un orrore antico e ignoto, che si nasconde fra le fronde del "boschetto fantasma" di cui parla il titolo.

Il sito ufficiale viene ancora aggiornato di frequente, ed è probabile che altre novità giungano presto.

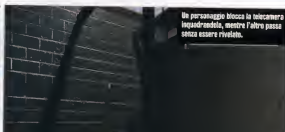
Internet: www.battle.net/war3/maps

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

L'AFFASCINANTE ARTE DI ESSERE SPIE... FINALMENTE IN COMPAGNIA.

UN'ESPERIENZA INNOVATIVA, CON QUALCHE NEO

Non è tutto oro quel che luccica. Premesso che *Chaos Theory* in multiplayer è un'esperienza da provare, i difetti sono presenti e, purtroppo, non sono proprio marginali. Innanzitutto, è a disposizione degli utenti la prima patch, la 1.01, scaricabile direttamente da Ubi.com (il server gratuito cui ci si connette per giocare) e presente sui CD demo e sul DVD allegati questo mese alle rispettive edizioni di GMC, che risolve alcuni problemi di lag e numerosi bug. Nonostante ciò, il titolo soffre di crash che fanno riavviare il PC (quando ci si connette a una partita, per esempio, oppure quando si lancia la modalità Competitiva), totalmente assenti in single player. Oltre a questo, *Chaos Theory* in multiplayer ha poche mappe a disposizione. La comunità di appassionati si sta già adoperando per crearne altre (anche se il processo non è proprio semplice), ma solo quattro mappe per la modalità cooperativa lasciano l'amaro in bocca. Dopo averle giocate tutte, l'azione di coppia perde il suo fascino. La modalità Versus, invece, non brilla per la varietà delle situazioni, ma il fatto che ogni mappa venga giocata prima da spia e poi da mercenario allontana la noia. Ultimo appunto: il pubblico italiano non sembra aver ancora apprezzato il titolo sulla Grande Rete, dato che, di solito, il canale riservato a chi parla la lingua di Dante non contiene più di 5-6 persone.

Con un salto combinato (tasto F), si raggiungono altezze notevoli.

Un personaggio blocca la telecamera inquadrandola, mentre l'altro passa senza essere rivelato.

È un'impresa difficile descrivere l'esperienza di gioco che la nuova avventura di Sam Fisher offre ai nottambuli navigatori della Grande Rete. Bisogna viverla!

Mettere la propria vita nelle mani di un compagno, scaltro quanto noi, ma che con un solo passo falso può far scatenare un inferno di pallottole, nelle vie più buie di New York, è semplicemente emozionante. Già in single player, le meccaniche di gioco di *Splinter Cell Chaos Theory* sono stimolanti e, per gli appassionati dei giochi stealth, rappresentano lo stato dell'arte. Quando, poi, gli agenti diventano due ed è consentito sfruttare delle mosse combinate per superare i vari ostacoli, il divertimento si moltiplica. E questa è solo la prima modalità di un titolo "sperimentale", in ambito multiplayer, ma che certamente non deluderà i suoi fan.

La modalità cooperativa appena citata, consiste in una serie di quattro missioni aggiuntive da effettuare in coppia, su Internet, più una di allenamento, dove si sperimentano le mosse combinate che la coppia di agenti avrà a disposizione. Saltare sul collega per raggiungere altezze più elevate, oppure farsi lanciare così da superare un tappeto di laser sono solo alcuni esempi, ma ciò che risulta intrigante è la totale sincronizzazione necessaria a oltrepassare gli ostacoli. Oltre a ciò, è ben studiato l'utilizzo del microfono, necessario a comunicare con il partner. Le parole, in questo caso, verranno pronunciate dall'alter ego del giocatore. In presenza di qualche guardia, dunque, bisognerà letteralmente bisbigliare, oppure le sentinelle si metteranno in allerta e la situazione degenererà presto in una sparatoria.

Splinter Cell Chaos Theory non offre solo questa modalità, ma anche una più acclamata e maggiormente votata alla sfida. Nella Competitiva (Versus in inglese), i quattro giocatori partecipano a un "due contro due" durante il quale il gioco quasi si trasforma (addirittura, non tutte le mosse sono presenti, mentre altre vengono aggiunte per l'occasione): Spie Shadownet contro i Mercenari di Argus PMC. Gli scenari spaziano dalla casa diroccata alla centrale operativa, passando per un acquario e un grattacielo. Le spie dovranno tentare di portare a termine alcuni obbiettivi, mentre i mercenari avranno il compito di impedirglielo.

Ci si può arrampicare sulla schiena del proprio compagno.

L'esperienza con le spie è simile alla modalità single player; i mercenari, al contrario, sono totalmente diversi da gestire. Praticamente, si tratta di un FPS, in cui, però, è anche consentito piazzare trappole e impiegare visori di ogni tipo per individuare gli intrusi. L'azione si fa frenetica quando gli agenti Shadownet decidono come entrare (esistono vari accessi in ogni mappa, agli obbiettivi principali) e vengono scoperti. Tra allarmi, granate fumogene e sparatorie all'ultima cartuccia, vincerà il team che meglio avrà interpretato il proprio ruolo: nascondendosi nell'ombra quando si vestiranno i panni di una spia, oppure affinando i sensi e facendo scattare i riflessi al minimo rumore, nel caso dei mercenari.

GIOCHI COMPUTER

TRUCCHI E MAGIE DI UN AGENTE SEGRETO

Per interpretare bene il ruolo di spia, non si può prescindere dai gadget costosissimi. Nella modalità Competitiva, gli agenti Shadownet hanno a disposizione, per esempio, dei proiettili che, se sparati su una parete, riescono a intercettare le comunicazioni di chi si trova nei paraggi; oppure degli utilissimi falsi allarmi, che quando vengono sparati vicino a una telecamera o a un laser lo attivano. I mercenari non sono da meno e, oltre ai rilevatori portatili di spie e a un Tazer (una sorta di manganello elettrico che immobilizza i nemici), sono in grado di collegarsi, da qualunque posizione sulla mappa, al sistema di telecamere a circuito chiuso del luogo che stanno difendendo. In questo modo, possono tenere sotto controllo le entrate e sventare ogni tentativo di intrusione.

LEGENDA VOTI

Scarichiamolo a tutti i costi	★★★★★
Da non perdere se ci appassiona il genere	★★★★
Proviamoci se abbiamo una connessione veloce	★★★
Se abbiamo già scaricato tutto il resto	★★
Teniamocene alla larga	★

SWAT

■ **Mod per** *Call of Duty* ■ **Sviluppatore** Swat Mod Dev Team ■ **Genere** Sparatutto in prima persona ■ **Dimensioni** 202 MB ■ **Internet** www.swat-mod.com

QUANDO IL DOVERE CHIAMA, LA SWAT RISPONDE.

Nonostante *SWAT* offra delle modalità di gioco davvero originali, la sostanza non cambia...

SE andate a spulciare il DVD del mese scorso, nella sezione Mod troverete *SWAT*, un add on per *Call of Duty* che offre un'esperienza di team deathmatch originale e completa. Ispirato chiaramente al celeberrimo *CounterStrike*, *SWAT* non si limita a sostituire i componenti delle squadre speciali della polizia di Los Angeles al posto dei "counter terrorist" e i criminali a quello dei "terrorist", ma propone una serie sorprendente di modalità inedite.

Nella prima, chiamata VIP Escorts, il difficile compito degli uomini SWAT è di scortare a mo' di "gorilla" un'inerme Very Important Person fino al punto di estrazione definito sulla mappa, prima che la squadra di sicari la faccia inesorabilmente fuori. In Hitman, invece, il primo giocatore del team che effettua un'uccisione viene nominato Hitman e sta a lui il rischioso, ma divertente, compito di accumulare punti per la sua squadra a suon di omicidi. La modalità Got Money?, d'altro canto, è molto meno sanguinaria, visto che le due squadre si sfidano a suon di lesti furti alle spalle, non di spietati colpi alla testa. Infine, Team Arrest è la versione *SWAT* di Jailbreak, dove i giocatori feriti vengono arrestati e messi in prigione l'uno dopo l'altro, fino all'incarcerazione

completa di tutta una squadra. Come se non bastasse, raramente si è vista una versione beta dotata di un insieme di mappe tanto completo e di qualità. Dai magazzini di Chopshop al campo da basket di Ghetto, l'attenzione al dettaglio è notevole, e ciò la dice lunga sulla serietà del team di sviluppo di *SWAT*. Inutile sottolineare che non vediamo l'ora di provare la prossima "versione" e di includerla nei supporti ottici di GMC!

VERDETTO

Innovativo e ben fatto, un team deathmach con i fiocchi!

SOURCEFORTS

■ **Mod per** *Half-Life 2* ■ **Sviluppatore** SourceForts Team ■ **Genere** Sparatutto in prima persona ■ **Dimensioni** 13 MB ■ **Internet** www.sourcefortsmod.com

LE LEGGI DELLA FISICA DI *HALF-LIFE 2* AL SERVIZIO DI DUE FORTINI.

Costruire i propri fortini con la Gravity Gun è facile, conquistare quelli nemici un po' meno.

GIUNTO ormai alla versione 1.4.2, non ancora esente da bug, ma degna comunque di essere inclusa nel DVD di questo mese, il Mod multiplayer *SourceForts* per *Half-Life 2* è uno dei più originali disponibili finora. Sfruttando la maestosa fisica degli oggetti vantata dal Source Engine e il potente effetto gravitazionale generato dall'insostituibile Gravity Gun, lo scopo del gioco è di erigere in breve tempo una sorta di fortino con cui proteggere il proprio tesoro (una sfera brillante) dagli assalti della squadra nemica.

Ciascun team conta su un'ampia riserva di blocchi e lastre metalliche, da spostare e posizionare con la Gravity Gun, in modo da formare una struttura difensiva. Struttura che dev'essere solida e ben progettata, tanto da rallentare il più possibile le incursioni nemiche una volta dissolto l'enorme muro che separa i contendenti a fine conto alla rovescia. "La miglior difesa è l'attacco", diceva qualcuno: il forte nemico, infatti, va conquistato indebolendone la struttura con l'arsenale tipico di *Half-Life 2*, cercando nel frattempo di respingere le offensive degli avversari. Concludendo, *SourceForts* si rivela un Mod virtualmente devastante, a patto di eliminare l'instabilità che ancora l'affligge. GMC continuerà a seguirne lo sviluppo, perché le potenzialità del progetto sono forti, così come le leggi fisiche che lo sorreggono.

VERDETTO ★★★☆☆

Un Mod dalle grandi potenzialità, ma ancora da raffinare.

EYE OF THE BEHOLDER

Dedicato a tutti i nostalgici del dungeon di una volta, il Mod *Eye of the Beholder* per *Neverwinter Nights* vi farà rivivere i brividi e le palpitazioni provate nell'omonimo GdR per PC, un vero e proprio classico degli Anni '90. L'Add On è giocabile sia in solitario, sia in gruppo (con un massimo di quattro avventurieri).
Per guardare nell'occhio del Beholder, però, è necessario disporre di entrambe le espansioni di *Neverwinter Nights* (*Shadows of Undrentide* e *Orde dal Sottosuolo*), nonché aggiornare il titolo alla versione 1.65. Chi volesse saperne di più, consulti l'indirizzo Web http://nwn.bioware.com/players/profile_eyeofthebeholder.html, dove è anche disponibile un'interessante intervista in lingua inglese agli sviluppatori.

IL FUTURO NELL'ARENA

NGILAN TORNA, ED È TEMPO DI DECIDERE LA NAZIONALE ITALIANA WCG!

NGILAN ospiterà circa 450 PC, oltre alle eliminatorie per i World Cyber Games.

NGILAN, il più grande LAN Party italiano dopo SMAUILP, si terrà dal 17 al 19 giugno presso l'autodromo di Monza, e non nel mese di settembre, come consuetudine.

Sempre un'ambientazione sportiva, dunque. Dopo l'Executive Hall dello stadio di San Siro (utilizzato lo scorso autunno per questa LAN, giunta ormai alla quarta edizione), l'organizzatrice Cristina Cavalli ha scelto il primo piano della costruzione a fianco della pista automobilistica, sede della sala stampa dell'autodromo, come luogo ideale per organizzare una LAN.

Già cablato e pronto a ricevere i quasi 450 PC dei giocatori che accorreranno da tutta la penisola, il luogo dell'evento ospiterà anche altre due interessanti manifestazioni: il festival italiano dello sport, che si terrà all'esterno dell'edificio, e il campionato italiano di Cubo di Rubik, che incuriosirà più di una persona (magari qualche intrepido netgamer potrebbe provare a competere con gente che ricompone il famoso "giocattolo" in meno di 15 secondi, ma fare meglio sembra un'impresa impossibile). Insomma, un po' di svago tra un frag e l'altro non farà che piacere.

NGILAN 2005, come ogni anno, sarà teatro delle sfide per i World Cyber Games (su 50 computer messi a disposizione dall'organizzazione). Le eliminatorie nazionali serviranno a decidere la composizione della squadra tricolore che partirà per Singapore durante il mese di novembre, in cerca, ovviamente, di una vittoria che farebbe piacere a tutta l'Italia. Le specialità in gara saranno, per quanto riguarda appunto i tornei WCG: *Worcraft III: The Frozen Throne*, *Stocraft: Brood Wor*, *FIFA 2005*, *CounterStrike: Source*, *Need For Speed Underground 2*, e *Worhommer 40.000 Down of Wor* per gli utenti PC, e *Holo 2* per quelli Xbox. La novità è che, finalmente, la nostra nazionale sarà composta da due atleti per ogni titolo, con la sola estromissione di *Deod or Alive Ultimote* per Xbox. Esisteranno, quindi, maggiori speranze di andare a medaglia. In giochi come *Down of Wor*, alcuni italiani sono in top 100 mondiale e se fossero stati esclusi sarebbe stato un peccato.

L'evento ospiterà anche moltissimi altri tornei, per partecipare ai quali viene richiesto di portare il proprio PC (si stanno cercando soluzioni per l'affitto dei monitor in loco). Il montepremi in denaro, in questi casi, è ancora in via di definizione. *Call of Duty*, *Enemy Territory*, *CounterStrike 1.6* e *Day of Defeot* sono solo alcuni dei titoli di cui verranno organizzate sfide ufficiali.

Un'occasione, dunque, per stare insieme ai compagni di clan e per familiarizzare con l'ambiente del netgaming, consigliata a chiunque non abbia mai provato a lanciarsi nell'arena guardando in faccia il proprio avversario.

Sito di riferimento:
www.ngilan.it

GIOCHI COMPUTER

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018
[GMC] - Half-Life2 - Deathmatch #1
213.140.8.218:27018

CALL OF DUTY
[GMC] - Call Of Duty Server #1
213.140.8.217:27960
[GMC] - Call Of Duty Server #2
213.140.8.218:27960

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY
[GMC] - Enemy Territory Server #1
213.140.8.217:27970
[GMC] - Enemy Territory Server #2
213.140.8.218:27970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mesei

Problemi? Domande? Suggerimenti? Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

NGILAN 05 sarà anche teatro di un concorso di Modding del proprio PC!

LA CINA SPALANCA LE PORTE DEI SUOI ACON5 ALL'ITALIA

Già l'anno scorso, alcuni maestri del gioco online del Bel Paese avevano partecipato al torneo ACON4, tenutosi in Cina. I Play.it, il maggior clan italiano, cui abbiamo dedicato un articolo nel numero di gennaio, si sono assunti l'onere di organizzare le eliminatorie nazionali del prossimo ACON5, che si svolgerà a Xian (sempre in Cina) dal 3 al 7 di giugno. Sicuramente più piccolo rispetto al WCG (20 nazioni partecipanti contro 70) e meno prestigioso, questo evento relativamente nuovo (è il secondo anno che ospita concorrenti provenienti dall'estero) non poteva essere snobbato dai giocatori italiani di *Worcraft III: The Frozen Throne* e di *CounterStrike* (gli unici due tornei in programma), accorsi alle varie tappe delle eliminatorie (organizzate nei negozi LAN sparsi per l'Italia) e pronti a darsi battaglia alle finali di Parma, il 29 di maggio.

Siti di riferimento:
www.teamplay.it
www.acon5.com

MONDI VIRTUALI

LEGGI PER MONDI MIGLIORI?

"PIÙ REALE DEL REALE!" È L'OBIETTIVO CUI MOLTI MMORPG VORREBBERO GIUNGERE. FINCHÉ NON CI METTE IL BECCO QUALCHE DISPUTA...

PER SAPERNE DI PIÙ

***Changing Realities - User Creation, Communication and Innovation in Digital Worlds*, di Cory Ondrejka, pubblicato dal Themis Group. www.themis-group.com/uploads/Changing Realities.pdf (in inglese)**

***Online Feuds o Big Headache di Daniel Terdimon*, pubblicato da "Wired News". www.wired.com/news/games/0,2101,65562,00.html (in inglese)**

***Blizzard Goes To War* di Edward Castronova http://terranova.blogs.com/terra_nova/2004/12/blizzard_goes_t.html (in inglese).**

UNA famosa massima del pensiero militare afferma che "raramente un piano di battaglia sopravvive al primo contatto con il nemico". È parafrasando tale concetto che Cory Ondrejka, della società specializzata in ricerche Themis Group, introduce la propria analisi della situazione del gioco online agli inizi del 2005.

"Raramente la forma e lo spirito con cui un mondo virtuale sono stati creati sopravvivono al primo contatto con i giocatori (...). Gli abitanti di un mondo, di qualsiasi mondo, da sempre modificano la realtà intorno a loro, adattandola alle esigenze personali e collettive, e portandola in direzioni inaspettate. I pianificatori del mondo reale, da sempre, hanno dovuto accettare la forza del cambiamento; gli sviluppatori di realtà digitali dovranno adattarsi alle stesse leggi".

Secondo Ondrejka (e altri analisti del settore), il tempo in cui buona parte di ciò che avveniva in un mondo elettronico veniva immaginato dal giocatore è terminato. Nel futuro, gli utenti pretenderanno sempre di più esperienze virtuali verosimili, ove la distinzione tra ciò che si potrebbe fare nella realtà e ciò che può essere fatto nell'universo parallelo diventi quasi nulla. Non solo socializzare o combattere, dunque, ma creare, costruire, modificare, personalizzare e influenzare direttamente l'evoluzione dell'habitat virtuale. In sostanza, i giocatori vorranno la facoltà di dire "sono stato in questo mondo, e vi ho lasciato la mia impronta personale". A livello pratico, questa tendenza sta conducendo a ogni sorta di complicazioni. Innanzitutto, i costi di sviluppo diventano sempre più elevati e le conseguenze, in caso di flop, sempre più tragiche – una situazione che, in ogni arte creativa, da sempre riduce il desiderio di innovare e di sperimentare. Solo sviluppatori estremamente coraggiosi, oggi, hanno la volontà di perseguire fino in fondo strade non battute, quando il prezzo da pagare in caso di sconfitta si misura in milioni di euro. Soprattutto, vi è la necessità sempre più forte di affrontare un problema legato a filo doppio all'idea di "universo parallelo elettronico", ovvero quello della sua legislazione (un tema, in fondo, correlato alla soddisfazione del cliente).

A quali leggi devono obbedire i nostri alter ego? Un semplice sguardo all'argomento mostra abbastanza grattacapi da far venire l'ulcera a un battaglione di avvocati per molti anni a venire. Le leggi del mondo reale, infatti, non sono applicabili a una realtà virtuale nella loro forma corrente,

Dark Age of Camelot è stato il primo gioco in cui la compravendita di personaggi e oggetti in cambio di denaro reale ha causato un'azione vigorosa da parte degli sviluppatori.

Alcuni aspetti di *Second Life* ricordano molto *The Sims*, anche se le opzioni a disposizione del giocatore sono più diversificate.

UNA SECONDA POSSIBILITÀ

Tra il 2004 e il 2005, le società produttrici di MMORPG hanno messo in atto una politica sempre più aggressiva contro la vendita online di personaggi e oggetti di livello elevato. Blizzard, in particolare, con il lancio di *World of Warcraft* è letteralmente entrata in guerra contro la compravendita online, promettendo di perseguire con un impegno senza precedenti chi "acquista o smercia senza autorizzazione contenuti di proprietà di Blizzard"; ovvero, come l'accordo di licenza specifica chiaramente, i personaggi e gli oggetti del gioco. Intanto, un esperimento interessante che punta in una direzione completamente opposta è quello di *Second Life* (http://secondlife.com), un mondo virtuale che esplicitamente offre la facoltà al giocatore di costruire entità virtuali anche estremamente complesse, mantenendone la proprietà. I risultati sono molto promettenti e di essi ci occuperemo in uno dei prossimi numeri.

PATTI QUADRATI, AMICIZIA LUNGA

Divertirsi online è diventata una faccenda così seria, che alcuni utenti, in caso di disputa, hanno deciso di rivolgersi a servizi professionali – società di consulenza specializzate nel garantire il rispetto degli accordi tra due o più parti. Una di queste, Square Trade (www.squaretrade.com), ha costruito la propria fama fornendo assistenza nelle dispute che possono capitare su eBay, ed è contattabile anche dai giocatori di un MMORPG. Uno dei responsabili di eBay, Colin Rule, ha notato che "non è raro vedere persone pagare 20 dollari a Square Trade per risolvere una disputa da 10 dollari". I principi contano!

Star Wars Galaxies ha corretto molti dei problemi che inizialmente avevano lasciato i giocatori insoddisfatti, grazie anche ai loro suggerimenti.

in quanto alcuni dei presupposti su cui si fondano, semplicemente, non hanno valore nell'universo elettronico. Consideriamo questi semplici esempi:

1. Nella realtà, ogni oggetto è unico e individuale, mentre nel mondo virtuale un'entità elettronica è facilmente duplicabile. Nel mondo di tutti i giorni non sono in grado di "copiare" un portafoglio e il suo contenuto: posso solo rubarlo, sottraendolo al suo proprietario. Ma in un gioco online potrei inventare un programma che mi permetta di duplicare una cassa d'oro o una spada di proprietà di un altro personaggio, senza che a questi venga sottratto alcunché. Come dovrebbero essere giudicate azioni di questo tipo?

2. Nella realtà, ognuno di noi è un "individuo", ed è responsabile delle opzioni che compie. Online, invece, è possibile avere un numero indeterminato di avatar. Chi è, dunque, "colpevole" di un'azione illegale? Se il mago di un giocatore compie una scorrettezza, è il personaggio che deve essere punito o il proprietario che lo gestisce? Perché il paladino dello stesso utente, sempre ligio alle regole, dovrebbe subire le conseguenze delle azioni di un altro eroe?

3. Nella realtà, ognuno di noi ha una sola vita e, tranne in casi estremi, agirà naturalmente per preservarla e tentare di migliorarne la qualità. Molte leggi (e situazioni sociali) si basano su tale semplice principio – che, però, in un mondo virtuale non si applica. Nella stragrande maggioranza dei casi, i nostri protagonisti saranno in grado di "resuscitare" al prezzo di penalità più o meno grandi (come una perdita di punti esperienza), mentre in altri titoli è semplicemente consentito ricominciare da capo il gioco. Questo problema, che si affacciò per la prima volta quando i gestori dei MMORPG dovettero affrontare la questione dei Player Killer, si applica anche a titoli più "insospettabili". Molte gare di Formula 1 online finiscono con un catastrofico e deludente accatastamento di vetture alla prima curva, semplicemente perché i piloti virtuali non sono legati a quell'istinto di sopravvivenza che porta le loro controparti reali a evitare situazioni in cui un bolide piomba addosso a un altro a 320Km all'ora.

Gli esempi che abbiamo fatto sfiorano appena la delicatissima questione della "proprietà virtuale" (di cui abbiamo trattato all'interno di questa rubrica, nel numero di ottobre 2004, pagine 52-53); ovvero della necessità di definire a chi appartengano veramente gli oggetti e i personaggi sviluppati in centinaia di ore di gioco e se, quindi, questi possano essere da noi venduti sul mercato libero.

Perché tutte queste considerazioni stanno diventando sempre più importanti anche per noi giocatori? Innanzitutto, mostrano come l'esperienza online, a ogni livello, non può essere equiparata a quella del mondo reale e che, quindi, il tentativo di applicare arbitrariamente alla Rete i principi morali e di convivenza che regolano il vivere civile sarà sempre destinato a fallire. Teoria legale a parte, è essenziale notare che il gioco è sempre il punto di partenza per qualcosa di più grande e di più serio; "l'occasione", come scriveva il filosofo americano Eric Hoffer, "di sperimentare qualcosa di nuovo senza che vi siano reali conseguenze". È per questo che alcune delle più famose invenzioni sono nate come giochi. Nello sviluppare una nuova sensibilità verso cosa è "giusto" e cosa è "sbagliato" nel vasto panorama del divertimento online, molti di noi stanno già affrontando problemi che domani faranno parte della vita quotidiana – una vita in cui l'universo digitale sarà sempre più a fianco della realtà.

Blizzard ha deciso di adottare per *World of Warcraft* la linea dura contro la compravendita online di personaggi e oggetti.

WARCRAFT CHRONICLES

CONTINUA IL NOSTRO VIAGGIO MENSILE ALLA SCOPERTA DEI LATI PIÙ AFFASCINANTI DI *WORLD OF WARCRAFT*, IN COMPAGNIA DEL NON MORTO UALONE.

SCHEDE PREPAGATE

Come ben sapete, il MMORPG di Blizzard è giocabile solo online e richiede un abbonamento mensile, pagabile in diversi modi. Come è ovvio, tutte le più diffuse carte di credito sono perfette per l'occorrenza, anche quelle prepagate (tipo il diffusissimo modello di PostePay). Per chi dovesse essere sprovvisto di strumenti del genere, comunque, Blizzard ha messo in commercio, nei principali negozi di videogiochi, le schede prepagate di *World of Warcraft*. Funzionano come una ricarica telefonica: al prezzo di circa 28 euro, versato al negoziante, ci si aggiudica un periodo di 60 giorni di gioco. La confezione è simile a quella del *WoW* vero e proprio, al punto che potrebbe anche essere facile confondere i due prodotti, come è già successo a qualcuno. Ricordiamo che, a oggi, non è ancora disponibile il download gratuito del client del gioco (non è escluso che succeda in futuro, come già accaduto con altri prodotti del genere), per cui l'unico modo di entrare nel mondo persistente più acclamato del momento è quello di procurarsi la scatola originale del titolo Blizzard.

WANTED: UALONE

Il simpatico (come un calcio nei denti) Clan Acciaio, Gilda di Alleati i cui giocatori si vedono anche sul forum di GamesRadar, si è vantato di aver ucciso il "famoso" Ualone. "Sì, certo, eravamo in cinque contro uno, ma del resto prima o poi doveva succedere, l'avevo promesso". Queste le dichiarazioni di Eritmas, rilasciate proprio sul nostro forum. Inutile dire che il Clan Acciaio è presto diventato nemico numero uno della Gilda del Kaiba. Avanti, vediamo chi sa fare di meglio. Riapriremo questo spazietto per riportare tutte le eventuali uccisioni ualoniche ufficialmente denunciate. Appuntamento sul server Crushridge.

UNO degli errori più stupidi commessi dagli spocchiosi Umani è quello di sottovalutare le capacità organizzative dell'Orda e, in particolare, dei Non Morti. I ridicoli paladini e i loro compagni d'arme credono di esserci superiori perché avrebbero un senso di comunità e una cultura di massa infinitamente più sviluppati dei nostri. Assurdità! Come se loro, poi, ne sapessero veramente. Cosa può capire di comunità una maghetta schizzinosa che indossa solo vestitini di seta pregiata e ha paura di sporcarsi le mani, qualunque cosa faccia? Noi Non Morti dormiamo nelle stesse tombe e mangiamo anche dallo stesso cadavere, senza farci alcun problema. Questo sì che è senso di comunione! Tranquilli, cari stanchi e pigri umanoidi, il vostro Ualone non è impazzito. Non più del solito, almeno. Volevo solo introdurvi all'argomento di questo mese, già accennato sullo scorso numero di GMC: perché è utile creare una Gilda in *World of Warcraft*. Come ben sapranno i più attenti tra voi, una delle caratteristiche dei MMORPG è la possibilità, per i partecipanti, di intraprendere, oltre a quella di avventuriero, una carriera da artigiano. In *WoW* esistono ben dodici mestieri. Tre di questi, ovvero Fishing (pesca), Cooking (cucina) e First Aid (pronto soccorso), sono considerati abilità secondarie e possono essere affiancati tranquillamente alle due "arti" principali che ciascun giocatore dovrà scegliere tra le altre nove abilità lavorative esistenti nel gioco: Alchemy (alchimia), Blacksmithing (l'arte del fabbro), Enchanting (l'abilità

Raccogliere una grossa quantità di pelli grazie all'abilità Skinning, poi lavorarle per creare utili oggetti di equipaggiamento, è l'attività del Leatherworker.

che consente di incantare e disincantare armi e oggetti), Engineering (ingegneria), Herbalism (erboristeria), Leatherworking (l'arte di lavorare le pelli), Mining (estrazione di minerali), Skinning (la capacità di scuoiare animali e ricavarne le pelli) e Tailoring (l'arte di lavorare la seta).

Le connessioni tra i nove diversi lavori esistenti sono svariate e non è affatto raro che un giocatore, potendo sceglierne solo due, si trovi nella necessità di chiedere l'aiuto di un esperto in un'altra attività, per portare avanti la sua. Per capirci: un conoscitore di Tailoring, per creare una Runecloth Bag (borsa in grado di contenere 14 oggetti), ha bisogno, tra le altre cose, di un paio di pelli che solo un abile "skinner" è in grado di ottenere. A sua volta, chi lavora le pelli, avrà bisogno di sofisticati oggetti d'ingegneria per curare la sua materia prima. Al di là delle connessioni dirette tra le professioni, comunque, il solo fatto di non essere liberi di sviluppare più di due abilità lavorative rende indispensabile il contatto tra i giocatori, così da ottenere ciò che non si è capaci di procurarsi autonomamente.

Se avete già fatto due più due, avrete anche capito uno dei motivi fondamentali per cui una Gilda è importante e conveniente. Avendo a disposizione, nel gioco, un costante monitoraggio dei membri della Gilda e un canale di chat a essa dedicato, ciascun componente può organizzarsi con i suoi compagni per lo scambio di materiali utili alla costruzione di oggetti. Personalmente, scuoio e lavoro le pelli e non ho la minima idea di come si preparino quelle pozioni di vita così costose all'asta di Orgrimmar. La mia amica Lun, invece, è una vera esperta in materia, ed è lei a crearle per tutta la Gilda del Kaiba, di cui facciamo parte. È normale, quindi, che lei usufruisca della mia esperienza con le pelli per ottenere ottimi capi d'equipaggiamento che altrimenti dovrebbe pagare caro.

Se il tema dei lavori vi sembra interessante, sarà pur sempre possibile approfondirlo in una futura occasione. Appuntamento al mese prossimo, miei schizzinosi nemici.

Alcune Gilde mettono in piedi una vero e proprio sistema di tasse interne. Con i soldi così accumulati è possibile, per esempio, aiutare i membri che ancora non sono riusciti a comprarsi una cavalcatura.

ONLINE CON [GMC]KEVORKIAN

Ciao Kevo.
Scrivo per rispondere all'argomento proposto sul numero 101 di marzo. Personalmente preferisco i MMORPG che non costano niente a quelli che hanno un canone fisso.
La vita per un net-gamer è già di per sé dispendiosa. L'espressione "qualche soldo", da te usata per descrivere il canone mensile, non mi sembra adatta alla condizione italiana dell'offerta a Banda Larga. L'ADSL è cara e aggiungervi 13 euro al mese diventa troppo. Senza considerare che fra i MMORPG a costo zero ci sono delle realizzazioni ben riuscite e con una grafica tutt'altro che inguardabile, come *MuFight* o *Knight OnLine*. Certo, non reggono il confronto con *World of Worcraft*, ma riescono a divertire ed entusiasmare.

Evoc Thurner

Evoc, la tua posizione è chiara. Purtroppo, il fatto che il ragionamento da te proposto sia "quelli gratis sono meglio, perché non si pagano", mi impedisce piuttosto efficacemente di ribattere in qualsiasi modo. Quindi lascio l'incombenza alla mail qui sotto...

Kevo, carissimo!
Ora che ho il mio bell'abbonamento, posso affermare che i MMORPG a pagamento sono sicuramente migliori di quelli gratis, principalmente perché danno meno problemi. Mi è capitato più volte di giocare a uno di quelli gratuiti, essere battuto da un tizio e sconnettermi repentinamente per uscire a fare una passeggiata, salvo poi tornare a casa per riconnettermi allo stesso server... e scoprire che il mio personaggio non c'era più! Il bello è che cose simili sono successe anche a un mio amico, che si è trovato il personaggio in una postazione diversa dall'ultima da lui visitata.
Nulla di tutto ciò accade, naturalmente, sui server dei giochi a pagamento, che sono solitamente stabili e affidabili. Insomma, secondo me un videogiocatore che desideri vivere un'esperienza soddisfacente, farebbe meglio a sborsare qualche decina di euro.

Dark Templar'89

Ecco, questo è l'altro lato della medaglia. Secondo voi, chi ha ragione? Qualcuno se la sente di portare argomenti diversi dal costo e dal supporto, per sostenere l'una o l'altra tesi?

Ahoi Kevo,
in risposta alla lettera di Lagrange Calvert (GMC di aprile 2004), vi rimando a un programmino indispensabile (almeno per i giocatori di *CounterStrike: Source*): the All Seeing Eye (**http://gamesdomain.yahoo.com/ase/register**), che consente di localizzare tutti i sever divisi per nazioni. Grazie ad ASE, è facile constatare che il panorama multiplayer italiano è più povero di quello tedesco, solo perché i tedeschi contano su un maggior numero di giocatori. Non è vero che noi ci rintaniamo tutti nei server privati, lo si nota vedendo la proporzione tra i server "need password" e quelli "no password" in Italia e confrontandola con quelli degli altri Paesi. Se la mia tesi è corretta, la tua ipotesi sul fattore *CS* è effettivamente campata in aria, e manca di dati a sostegno.
In conclusione, o ribatti qualcosa di degno, o dovrai darla vinta all'ineffabile logica del temutissimo...

.Kk]TeMpLAReOsCUro.iT

Devo ammettere che questo proliferare di templari oscuri (anglofoni o meno) mi preoccupa un po'. Non è che c'entra "Il Codice da Vinci", per caso, e che sono il bersaglio di qualche misteriosa società segreta?
In ogni caso – non credo di essermi fatto capire, nella risposta a Lagrange. La mia posizione è che non ho una risposta al perché i server italiani siano piuttosto desolati. Ovviamente, sostenere che lo sono perché non ci sono giocatori è assolutamente corretto, ma ammetterai che non è particolarmente illuminante. Quello che bisognerebbe capire è perché ci sono così pochi giocatori. Qualcuno ha idee in proposito e ce le vuole proporre? Dai, tanto non è facile che siano più campate in aria delle mie, no?

MuFight, cui si riferisce Evoc Thurner, è una variante italiana di *MuOnline* (nell'immagine). Per avere informazioni, visitate i siti **mufight.gvoci.com:81** e **www.muonline.com**.

LA RICETTA DEL DOTTORE

Questo mese, c'è molta carne al fuoco, trovo. Ben due risposte a una vecchia "Domandona Del Mese" e, addirittura, un commento a una mia risposta. Siccome, però, non mi accontento mai, ripropongo entrambi gli argomenti (ma ho astutamente celato la richiesta tra le risposte – questa sì che è roba subliminale). E già che ci sono, ne tiro fuori un altro: Voi che giocate agli Altri Giochi online – cioè, non FPS e non MMORPG – venite allo scoperto! Non credo che esistano solo appassionati di sparatutto e GdR, quindi aspetto le vostre (innumerevoli) mail a gmc.kevorkian@futureitaly.it.

ROME: TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

Il dominio di *Rome: Total War* è minacciato dalle orde di popolazioni che premono sui suoi confini.

Gli schieramenti saranno davvero immensi: gli strateghi su PC avranno il loro da fare per tenere tutto sotto controllo.

In *Barbarian Invasion*, l'oscurità renderà *Rome: Total War* un gioco nuovo, almeno dal punto di vista grafico.

TERREMOTO E TRAGEDIA

Barbarian Invasion consentirà anche di combattere dalla parte di Attila e soci, introducendo, in questo caso, alcune modifiche allo stile di gioco. In particolare, ci è sembrata molto intrigante la possibilità di creare accampamenti, di abbandonarli e addirittura di spostare da un campo all'altro (o all'interno delle città "conquistate") i prigionieri.

IL successo di *Rome: Total War* ha definitivamente consacrato questo titolo come uno dei migliori giochi di strategia di sempre.

L'accurata riproduzione storica, il corretto bilanciamento dei vari schieramenti, il motore grafico, capace di gestire senza problemi campi di battaglia con migliaia di soldati, tutti elementi integrati alla perfezione, che hanno reso felici sia gli interessati al realismo, sia i più attenti alla giocabilità. Non stupisce che gli autori, Creative Assembly, vogliano espandere il proprio lavoro aggiungendovi nuove caratteristiche, o concentrandosi su particolari situazioni politiche e storiche. Già dalla fine dell'estate, gli strateghi incalliti potranno dilettarsi cercando di difendere Roma dalle orde di barbari che tenteranno di invaderne i domini. *Barbarian Invasion*, questo il titolo del disco aggiuntivo per *Rome: Total War*, includerà una serie di correzioni al sistema di gioco e sarà ovviamente "tarato" in modo da simulare al meglio gli assalti degli eserciti barbari.

La caratteristica su cui gli sviluppatori hanno puntato maggiormente è, però, la gestione delle battaglie notturne. I teatri di scontro saranno un vero e proprio "show" pirotecnico, che contemporaneamente ammalierà e devasterà il morale delle truppe: costruzioni in fiamme, incendiarie e la facoltà di sfruttare l'oscurità quale alleata saranno solo alcuni dei punti che caratterizzeranno *Barbarian Invasion*. L'espansione, pur garantendo la libertà di giocare in qualsiasi momento della giornata, riuscirà a dare il meglio principalmente nelle ore (virtuali) tarde.

Quanto siamo riusciti a vedere fino a questo momento ci è parso stupefacente: violenti piogge di dardi infuocati... le immagini in questa pagina riescono a stento a descrivere adeguatamente tale spettacolo in azione.

"SI È PUNTATO MOLTO SULLE BATTAGLIE NOTTURNE"

Un simile aggiornamento del motore grafico non è stato concepito solo per lasciare a bocca aperta lo spettatore. Ciò che più conterà, sarà l'impatto dell'oscurità nelle strategie da adottare. L'angoscia generata dai lanci di frecce combattimenti alle porte delle città, assalti attraverso i fiumi, insomma, tutto quello che ci si può aspettare immaginando un'incursione di Unni in pieno stile. Non bisogna fremere troppo, però: prima di installare *Barbarian Invasion* sul nostro hard disk, dovremo attendere il mese di settembre, sempre che la data di uscita venga rispettata.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: BARBARIAN INVASION

Casa: Activision
Sviluppatore: Creative Assembly
Genere: Strategia in tempo reale
Requisiti di sistema: Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB
Internet: www.rometotalwar.com
Nei Negozi: Settembre
Perché aspettarlo: *Rome: Total War* non poteva rimanere fermo. I giocatori attendevano novità degne di nota e questa espansione sembra portarne sia in merito al comparto tecnico, sia in quello della giocabilità.

GT LEGENDS

Gli sviluppatori di Simbin riscoprono la macchina del tempo.

Finalmente il motore grafico è stato aggiornato ai nuovi standard!

Attraverso i menu, è possibile osservare l'archivio delle automobili, che offre numerose informazioni sulla vettura selezionata. Il pavimento perfettamente riflettente, per una volta, non è un effimero effetto grafico, ma valorizza la fedele riproduzione non solo della scocca, ma anche del motore e delle sospensioni. Solamente riproducendo tutti questi particolari è possibile creare un motore in grado di approssimare al meglio il comportamento di ogni singola macchina, e poterli osservare in azione è una garanzia sulle qualità del gioco.

Casa: 10tacle Studios
Sviluppatore: Simbin
Genere: Simulazione di guida
Requisiti di sistema: P4 1.4 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB
Internet: www.simbin.com
Nei Negozi: Novembre
Perché aspettarlo: Perché dopo l'eccellente *GTR* non abbiamo visto altri simulatori di guida degni di nota...

A fine aprile, sul circuito di Hockenheim, durante il Jim Clark Festival, si è tenuta la presentazione di *GT Legends*. Solamente pochi mesi fa, il mondo delle simulazioni di guida aveva ricevuto un notevole scossone grazie all'uscita di *GTR*, e ora i Simbin annunciano di non volersi fermare, di voler puntare ben più in alto. Non contenti di aver creato un eccellente simulatore di corse in classe GT, hanno voluto dare a tutti l'occasione di appassionarsi alle vetture e ai campioni delle passate edizioni della competizione, sfruttando la licenza per i campionati di FIA GTC '65, FIA TC '65, FIA GTC '76.

La formula è già stata sperimentata con successo da Papyrus nel 1998, con *GP Legends*, ancora adesso un vero punto di riferimento per gli appassionati – i Simbin non vogliono essere da meno! Del resto, hanno fra le mani un motore simulativo eccellente, che con pochi ritocchi può adattarsi a qualsiasi tipo di gara, e le vetture delle passate edizioni del GT si prestano bene dal punto di vista ludico. Sono veicoli relativamente lenti, pesanti e difficili da portare al limite: come abbiamo avuto modo di vedere durante lo svolgersi delle prove, i piloti faticavano a trovare traiettorie perfette, e affrontavano le curve sfruttando spesso il sovrasterzo, derapando leggermente.

Le gomme utilizzate sono caratterizzate da una miscela molto dura, e minimizzano l'usura anche nel caso di una guida particolarmente sporca. Le velocità relativamente basse però le rendono quasi dei "giocattoli" e, a meno di pacchiani errori, è possibile in qualche modo controllare le sbandate. Tradotto in termini ludici, lo stile di guida ricorda in qualche maniera quello di *GP Legends*, ma la curva di apprendimento è molto meno ripida, tutto a vantaggio dei neofiti della simulazione. Ciò non significa che *GT Legends* sia meno verosimile, tutt'altro: eseguire un perfetto giro di pista è particolarmente difficile, per quanto il vero problema sia superare gli avversari.

"I DUELLI SONO CARATTERIZZATI DA URTI E SBANDATE"

Non aspettatevi macchine dall'accelerazione incredibile: qui si parla di "carri armati" lenti a prendere la coppia, che una volta lanciati risultano particolarmente difficili da fermare. I tempi di frenata si allungano, e una sbandata di troppo in curva rischia di far perdere troppa velocità. Ma anche in queste condizioni, la competizione è particolarmente esaltante, con frenetici duelli protesi per lunghi tratti, caratterizzati da urti e sbandate di entrambi i concorrenti.

Abbiamo giocato a lungo con la versione alfa messa a nostra disposizione durante la presentazione, e abbiamo intravisto un ottimo potenziale nel gioco, sebbene i lavori non siano ancora finiti. Mancavano parecchi circuiti, e non tutte le automobili erano selezionabili. I pochi tracciati sui quali abbiamo potuto correre, in ogni caso, non hanno tradito le aspettative, e il confronto con la vera Hockenheim era scioccante per verosimiglianza. Abbiamo dato anche uno sguardo a Imola, tuttora assente in *GTR*, e qui perfettamente riprodotta, senza i difetti

Le differenze fra le vetture dei vari periodi storici sono incredibili: si passa da utilitarie, come la Mini Cooper, a bolidi come questa Lotus.

CRUSCOTTI E ONLINE

Dopo la breve presentazione, e numerosi giri su vari circuiti, abbiamo abbandonato la sala, in parte assordati dal volume esagerato dei due simulatori a nostra disposizione. L'idea di andare a fare un giro lungo i paddock non è stata saggia per le nostre orecchie, ma quantomeno ci ha permesso di apprezzare dal vivo il caratteristico rumore delle auto in azione, spaventosamente simile a quello che scaturiva dal sistema di casse utilizzato sui simulatori. Un'occhiata ai cruscotti delle vetture parcheggiate ha rivelato tutta la spartanità e i particolari che sino a pochi minuti prima vedevamo riprodotti sul monitor. Ci vorrebbe solamente un nuovo netcode, ma quello non verrà cambiato. Secondo Ian Bell, è bastato ritoccare alcune routine per snellire adeguatamente quello utilizzato in *GTR*.

Si potrà rispettare la realtà storica, o divertirsi miscelando auto provenienti da varie epoche.

I cruscotti vengono posti in risalto grazie al nuovo sistema di illuminazione.

che caratterizzavano la versione presente in *F1 Challenge '99 - '02*. Siamo rimasti colpiti dalla bontà del motore grafico, finalmente aggiornato ai nuovi standard, e capace di supportare le DirectX 9. Dal punto di vista della qualità delle texture e della complessità poligonale, non si notano particolari miglioramenti, ma quanto precedentemente visto inizia ad assumere tonalità più realistiche grazie ai complessi algoritmi di shading utilizzati, che hanno permesso l'introduzione di un sistema di illuminazione ben più complesso. La luce filtra sul cruscotto, riflettendosi negli indicatori, esaltando il bump mapping applicato al volante e ad alcuni elementi dell'interno. Di notte, i fari non sembrano più due coni di luce appiccicati alla macchina, ma rischiarano in maniera credibile l'asfalto. Quest'ultimo risulta particolarmente spettacolare durante la corse diurne: la luce solare vi si riflette, esaltandone la granularità, senza farlo sembrare "unto", come nel caso di *Need for Speed Underground*. Ian Bell, la mente dietro il gioco, esalta le potenzialità del sistema di illuminazione con poche parole e una semplice dimostrazione: mentre siamo al volante aumenta lo scorrere del tempo, in modo che bastino pochi minuti per far passare 24 ore. Man mano che giriamo lungo l'Hockenheimring passiamo dal sole accecante di mezzogiorno al tramonto, proseguendo a correre sino all'alba. Il tutto senza salti evidenti, ma con variazioni naturali. Una caratteristica che tutti i possessori di *GTR* hanno sognato, soprattutto per godere al meglio della 24 Ore di SPA.

Non si tratta, insomma, di un Mod per il precedente capolavoro dei Simbim, ma di un titolo completamente nuovo, drasticamente rivoluzionato nell'aspetto grafico e per quanto riguarda lo schema di gioco vero e proprio. Il radicale rinnovamento dei menu, che ricordano lo stile degli Anni '70, mette subito in evidenza l'introduzione di molte novità, fra cui spicca la Carriera. Senza rinunciare alle velleità simulative, i Simbin vogliono strizzare l'occhio ai "collezionisti", quelli che amano sbloccare circuiti e vetture.

Non siamo a livelli di *Gran Turismo 4*, ci mancherebbe, ma 90 macchine, tutte provenienti dal periodo compreso fra gli Anni '50 e gli Anni '70, non sono nemmeno poche!

DUNGEON SIEGE II PLAINS OF TEARS

Nuove avventure ci attendono nel mondo di Aranna, grazie al seguito del popolare GdR d'azione di Microsoft.

Tutti gli incantesimi e i "colpi" più spettacolari saranno accompagnati da effetti visivi di grande effetto.

Per superare gli incontri più difficili, dovremo sviluppare buone tattiche di squadra per i nostri personaggi.

ISTANTANEA SU: DUNGEON SIEGE II PLAINS OF TEARS

Casa: Microsoft
Sviluppatore: Gas Powered Games
Genere: GdR/Azione
Requisiti di sistema: P4 2 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 128 MB
Internet: www.microsoft.com/games/dungeonsiege2
Nei Negozi: Settembre
Perché aspettarlo: *Dungeon Siege* ha saputo offrire azione e avventura immediate a tutti quei giocatori che cercavano un po' di sano divertimento in un mondo di fantasia, senza che fosse necessario destreggiarsi nel complesso regolamento di un GdR classico. Il seguito promette di ovviare a qualche limite dell'originale, con più interattività, più tipi di personaggi tra cui scegliere, maggiore libertà nelle decisioni di avventura e una veste audiovisiva in linea con i tempi.

IL mondo di Aranna, la terra tormentata della saga di *Dungeon Siege*, attende di nuovo un eroe in grado di salvarla. Il primo episodio della serie era stato un successo grazie alla sua semplicità: un GdR fantasy improntato soprattutto sull'azione, che si rifaceva alla tradizione di *Diablo* e compagnia, ma, se possibile, con una giocabilità ancora più semplificata.

Dungeon Siege II inizia con la scelta del personaggio. Al contrario di altri titoli fantasy, non esisterà una distinzione tra "razza" e "professione" del nostro protagonista, ma potremo solo decidere se interpretare un umano, un Elfo, una driade o un mezzo-gigante. Ogni specie avrà comunque elementi a lei propri, quali bonus particolari nelle caratteristiche psicofisiche o una maggiore inclinazione verso le arti magiche.

L'avventura vera e propria partirà con una lunga sessione di tutorial, ambientata nell'equivalente fantasy di una trincea della Prima Guerra Mondiale durante una battaglia. Tale sezione sarà abbastanza lineare, ma permetterà al nostro protagonista di incontrare una serie di istruttori e altri personaggi non giocanti che lo introdurranno gradualmente ai vari aspetti del gioco – dai comandi da tastiera, al sistema di progresso nelle varie abilità.

Fin da qui, saranno evidenti i due "comandamenti" che i progettisti si sono imposti di seguire per questa seconda puntata: ancora immediatezza pura nella giocabilità, ma maggior spessore nelle opzioni di combattimento e di sviluppo. Quasi tutto in *DS II* sarà controllabile con il mouse, mentre alcuni tasti consentiranno di eseguire automaticamente azioni che rischierebbero di diventare ripetitive (per esempio, con "Z" i personaggi raccoglieranno tutti gli oggetti utili che si troveranno nei dintorni).

IL VASTO MONDO

Al contrario di quasi tutti gli altri esponenti del suo genere, il mondo *Dungeon Siege II* non è diviso in livelli, ma presenta l'illusione di un territorio che si estende intorno a noi in ogni direzione, senza soluzione di continuità. Delle didascalie che appariranno sullo schermo ci informeranno quando avremo raggiunto qualche località degna di nota, mentre una minimappa a zoom variabile in basso a destra sul monitor riporterà la posizione di amici, nemici e luoghi, consentendo alla compagnia di orientarsi senza problemi.

Parallelamente, assorbiremo le nozioni-base su ciò che il nostro protagonista sarà in grado di fare. *DS II* prevede quattro campi di apprendimento per i personaggi: combattimento corpo a corpo, a distanza, magia da battaglia e magia druidica.

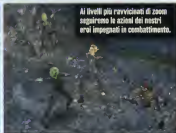
A ogni "settore" sono associate abilità particolari, come la facoltà di gettare un certo incantesimo o di impiegare un'arma di un dato tipo. L'esperienza guadagnata uccidendo i mostri verrà distribuita proporzionalmente nei quattro ambiti, in base a quali abilità avremo usato di più. Per esempio, se la nostra tattica favorita consisterà nel tenerci a distanza e nello

AVVENTURIERI MULTIPLI

Gas Powered Games ha promesso che il multiplayer sarà presente in *Dungeon Siege II*. Un'interessante novità è che i giocatori non controlleranno un singolo personaggio, ma interi gruppi dei quali saranno, in un certo senso, "capisquadra". Resta da vedere come i progettisti avranno saputo bilanciare gli incontri con i mostri, mentre non è ancora chiaro se i team appartenenti e partecipanti diversi potranno anche combattere tra loro.

Nel corso delle nostre avventure, visiteremo una grande varietà di ambientazioni, da reami boscosi a labirintiche caverne.

NEL PROFONDO DELLA TRAMA

La componente narrativa di *Dungeon Siege II* sarà più curata rispetto all'originale, con dialoghi migliori, personaggi più interessanti e una storia principale divisa in tre "atti". Man mano che ci addentreremo nel gioco, scopriremo che dall'arco narrativo principale si dipaneranno numerose sottotrame e "quest" indipendenti – un po' come accade in *Morrowind* – e che, terminata la parte introduttiva, si avrà una notevole libertà nel decidere quali intraprendere, e quando.

Ai livelli più ravvicinati di zoom seguiremo le azioni dei nostri eroi impegnati in combattimento.

Graficamente, i personaggi, gli equipaggiamenti e gli ambienti si rifanno a quel tipo di fantasy un po' "punk", ricco di elementi grotteschi ed estremizzati.

scagliare magie basate sulle forze naturali, noteremo che la barra che misurerà la nostra esperienza nella magia druidica salirà più rapidamente. Una volta raggiunto un numero di punti sufficiente, quindi, potremo "passare di livello", guadagnando nuove abilità nei campi che avremo sviluppato.

Questo sistema consentirà al giocatore di personalizzare il proprio personaggio nel modo più naturale, ovvero sviluppando i talenti che gli saranno più congeniali.

per prendere il controllo di uno degli altri. I personaggi che incontreremo durante le nostre avventure saranno molto ben caratterizzati – e non solo in senso strettamente narrativo, ma anche in ciò che faranno sul campo di battaglia. I combattimenti di *DS II* non saranno un semplice esercizio di "cliccamento rapido" sugli avversari (una delle principali critiche mosse all'originale). Al contrario, questo "capitolo due" consentirà l'elaborazione

"C'E' PIÙ SPESSORE NELLE OPZIONI DI COMBATTIMENTO E SVILUPPO"

Prima della fine della sezione introduttiva, inoltre, ci verrà chiesto in quale dei quattro campi desidereremo "eccellere".

Una gradita novità è che *DS II* porrà un'enfasi particolare sul concetto di "compagnia". Fin dai primi minuti, avremo un avventuriero con noi, mentre altri si aggiungeranno in seguito. Il gioco fornirà direttamente sullo schermo le icone per controllare al meglio il "party", ma se lo desidereremo saremo in grado, in qualsiasi momento, di delegare la gestione del protagonista all'Intelligenza Artificiale,

di tattiche sofisticate, cosicché il gruppo coordini i propri talenti, lavorando come una vera squadra.

Al termine del prologo (che, oltre alla sezione nelle trincee, includerà anche un sotterraneo e una città), *DS II* ci affiderà dapprima alcune semplici "quest" (del tipo "vai in quel luogo e prendi il tal oggetto/parla con quel personaggio"), quindi, finalmente, abbandonerà la rigida struttura iniziale, consentendoci di viaggiare quasi del tutto liberamente per il grande mondo di Aranna. L'interfaccia utente sarà alquanto funzionale e i progettisti hanno implementato un gran numero di espedienti affinché il giocatore si concentri sulla guida del gruppo, invece che sulla noiosa microgestione di ogni personaggio. La grafica 3D è migliorata rispetto alla prima puntata e la versione da anteprima che abbiamo provato mostrava una notevole fluidità – elemento importante per un titolo dove, alla base di tutto, c'è comunque l'idea di azione continua e frenetica. Le azioni più importanti sono accompagnate da un'animazione adeguata e, spesso, da effetti speciali multicolori. Per quanto abbiamo visto, comunque, anche durante i momenti più elettrici della partita non si rischia di perdere la consapevolezza di quanto sta accadendo sullo schermo.

Dungeon Siege II pare mantenere la promessa di conferire al giocatore più libertà e un livello di interattività maggiore, pur conservando la semplicità che aveva decretato il successo dell'originale. La nostra "prima esplorazione" ha saputo coinvolgerci fin dall'inizio, risucchiandoci una volta di più nel caotico e affascinante mondo di Aranna. Ora siamo impazienti di provare l'esperienza completa, non appena invaderà i negozi alla fine della prossima estate!

BATTLESTATIONS: MIDWAY

Oceano Pacifico, 1942: guidiamo la Marina degli Stati Uniti alla riscossa contro la tenace flotta giapponese!

Anche se nella battaglia di Midway le navi non si spararono nemmeno un colpo, nel gioco occorrerà prendersi sonoramente a cannonate.

Mithis sta cercando di riprodurre il grande impatto scenografico di film come "Pearl Harbor".

Si potranno far decollare sciami di aerei durante le battaglie, sia dalle portaerei, sia da piccole piste sulle isole.

ISTANTANEA SU: BATTLESTATIONS: MIDWAY

Casa: SCi
Sviluppatore: Mithis
Genere: Strategia/Azione
Requisiti di sistema: P4 1,8 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto Pixel Shader
Internet: www.battlestations.net
Nei Negozi: Estate
Perché aspettarlo: Le battaglie aeronavali proposte saranno impegnative ed elettrizzanti, e combineranno elementi strategici all'azione pura.

NON si placano i venti di guerra che soffiano sul mondo. Ma se i quotidiani ci raccontano fatti tragicamente attuali, quelli di ieri narrano di imprese eroiche e di gente dalla scorza dura che ha combattuto strenuamente la Seconda Guerra Mondiale in ogni angolo del globo, con orgoglio e determinazione.

Tra le indimenticabili pagine di Storia scritte oltre sessant'anni fa, c'è anche la guerra del Pacifico tra Stati Uniti e Giappone, raccontata in diversi film (per esempio, "Pearl Harbor" del 2001).

"SI PASSERÀ DA UNA FASE DI PIANIFICAZIONE A UNA ARCADE"

È proprio da qui che parte *Battlestations: Midway*, interessante cocktail di strategia e azione che Mithis, rampante software house ungherese con sede nella raffinata Budapest, ha in lavorazione da oltre un anno.

La struttura ricorda un recente prodotto della stessa Mithis, *Nexus: The Jupiter Incident*, nel quale si controllavano delle flotte di navi spaziali. Qui, invece, ci si muove nelle agitate acque del Pacifico, all'interno di un quadro storico molto preciso: dall'attacco di Pearl Harbor alla cruciale battaglia delle isole Midway. Le vicende narrate vedono come protagonista un giovane soldato americano, Henry Fletcher, che nel corso di soli sei mesi passerà dal ruolo di sommergibilista a quello di ammiraglio. Approfondiamo a parte gli elementi storici. C'interessa, invece, l'originale struttura di gioco, complessa, ma decisamente stimolante. Nella modalità principale, si dovrà affrontare una campagna di 12 missioni collocata nell'intervallo di tempo citato, durante cui si combatteranno battaglie sempre più complesse contro il nemico giapponese (del quale è consentito vestire i panni solo nella modalità Challenge, che permette di completare alcuni singoli scenari).

Nel corso di queste operazioni, bisognerà controllare tutte le proprie unità per raggiungere gli obiettivi che verranno indicati. Sin dall'inizio, quindi, si porranno in evidenza degli elementi fortemente strategici. Sulla mappa, andranno mossi bombardieri, sommergibili, aerei e tanti tipi di navi da guerra rigorosamente reali, cercando di sfruttare le specifiche capacità di ciascuno di essi. Si determineranno attacchi e spostamenti, oltre a una serie di semplici comandi attitudinali come "tieni la posizione" o "attacca a tutto spiano".

L'Intelligenza Artificiale di *Battlestations: Midway* sarà molto particolare. Le unità controllate dal giocatore saranno molto forti in difesa, deboli in attacco e praticamente nulle in iniziativa. Ciò significherà – ed è l'aspetto più interessante e rischioso del titolo – che per condurre a termine con successo le missioni sarà necessario combattere in prima persona. Come in un gioco d'azione, infatti, si potrà passare da un'unità all'altra, sparando torpedini e cannonate, spazzando le postazioni

LA RISCOSSA DEGLI STATES

I mesi intercorsi tra il misfatto di Pearl Harbor (7 dicembre 1941) e la battaglia di Midway (4 giugno 1942) sono stati fondamentali per le sorti della guerra nel Pacifico. Dopo aver subito un duro colpo "in casa", gli americani fecero di tutto per arrestare l'inesorabile espansione del Giappone nell'area dell'oceano Pacifico. Passo dopo passo, l'immane macchina bellica statunitense si mise in moto, fino ad affrontare con coraggio e un pizzico di fortuna la battaglia di Midway. In quello scontro, la Marina del Sol Levante perse quattro portaerei e oltre cento esperti piloti, senza riuscire a rimpiazzarli mai più. Fu il momento della svolta.

FLOTTE A CONFRONTO

Mithis si sta impegnando in un'attenta ricostruzione storica dei mezzi che saranno a disposizione dei giocatori per sfidarsi tra le onde dell'oceano. Ci saranno oltre 50 tipi di nave e 20 aerei differenti. Gli appassionati di storia riconosceranno la Yorktown, la Lexington, la Hornet (portaerei americane), oppure la Akagi e la leggendaria corazzata Yamato tra le forze giapponesi. Saranno anche presenti differenti classi di sottomarino (come la Narwhal e la Gato) e i principali velivoli di entrambi gli schieramenti (Dauntless, Wildcat e Zero).

L'attenta ricerca sui mezzi coinvolti renderà possibili feroci dogfight tra i caccia Wildcat e gli Zero.

Oltre che sull'oceano, si combatterà anche attorno a piccole isole.

Le portaerei rivestiranno un ruolo strategico. Spesso, il loro affondamento comporterà il fallimento della missione.

I piccoli bombardieri come questo si lanceranno in picchiata per colpire i propri obiettivi.

nemiche con le mitragliatrici, assaltando silenziosamente le navi avversarie. Questo dipenderà da quale mezzo si starà controllando tra nave, aereo e sommergibile. In sostanza, *Battlestations: Midway* passerà in continuazione da una fase di pianificazione a una puramente arcade, in cui conterà soprattutto l'abilità del giocatore, joypad alla mano (sorprendentemente, infatti, il titolo non è ottimizzato per mouse e tastiera). Il risultato, per il momento, è un'esperienza molto varia, dato che i mezzi hanno caratteristiche radicalmente diverse anche all'interno delle stesse categorie. Pilotare un caccia piuttosto che un bombardiere, o un incrociatore invece di una corazzata, comporta cambiamenti in termini di velocità, risposta ai comandi e potenza di fuoco. Oltre a combattere e programmare, si dovranno anche riparare le navi colpite dal nemico, così da evitarne l'affondamento. Insomma, c'è davvero tanto da fare, e ammettiamo di essere rimasti disorientati nelle missioni che abbiamo giocato in anteprima, anche se va specificato che erano collocate in una fase avanzata del gioco.

Se nella modalità single player pare necessaria una maggiore capacità di coordinamento delle azioni, questo handicap scompare del tutto in quella multiplayer, che abbiamo sperimentato in prima persona. Due squadre di un massimo di otto giocatori, infatti, si affronteranno all'interno di sfide con obiettivi differenti e specifici (non del tipo "cattura la bandiera", per intenderci), durante le quali si pianificheranno tutte le azioni del proprio team via microfono.

Battlestations: Midway ci è sembrato un interessante calderone d'idee, forse anche un po' troppo ribollente per essere maneggiato con facilità. Staremo a vedere se gli sviluppatori saranno capaci di alleggerire una situazione che sembra, altrimenti, davvero molto complessa.

DAL PASSATO AL PRESENTE, COSA È CAMBIATO NELLE CONFEZIONI CHE CUSTODISCONO I NOSTRI SOGNI VIDEOLUDICI.

GMC ROMPE LE SCATOLE

È tutta una questione di prospettive. Dal punto di vista di chi desidera ottimizzare gli ingombri della propria collezione di videogiochi, l'avvento delle custodie in plastica, i così detti "DVD case", è stato motivo di gioia.

Con i suoi soli 14 millimetri di spessore per 135 di base, questo involucro consente di stipare una quantità spropositata di titoli in uno spazio limitato. Per via del materiale utilizzato, il case è in grado di garantire una protezione contro gli urti di tutto rispetto. In pratica, dopo che il CD (o il DVD) è stato assicurato alle linguette interne, diventa pressoché impossibile danneggiarlo durante una normale fase di trasporto, figuriamoci una volta che la confezione è stata allineata su uno scaffale. Un ulteriore vantaggio è il sistema di chiusura, che impedisce alla polvere di aggredire il supporto magnetico. Insomma, per i fautori dell'ottimizzazione, la confezione di plastica è il massimo.

Ma allora, perché quei mattacchioni di GMC hanno deciso di perpetrare una strage a colpi di martello? Semplice. La praticità non ci interessa, noi apprezziamo il bello e, soprattutto, esigiamo la completezza delle informazioni. Insomma, il nostro punto di vista è quello degli appassionati, ovvero di quei ragazzi che, quando acquistano un nuovo videogioco, per prima cosa studiano l'immagine della confezione, poi esaminano con cura il manuale delle istruzioni e, infine, prendono in considerazione eventuali opuscoli aggiuntivi e gadget.

Nel fatto che le classiche e ingombranti scatole di cartone siano state sostituite da queste "sogliole" di plastica, noi vediamo solo un vantaggio per i distributori. Innanzitutto, i nuovi case costano meno, anche perché basta acquistarne uno stock e poi personalizzarli infilandovi un foglietto di carta con stampata la copertina. Poi, per via delle dimensioni ridotte, esiste un notevole risparmio in fase di immagazzinamento e di trasporto: nello spazio occupato da una scatola di cartone, trovano posto circa tre case di plastica. Il risparmio è quindi garantito, senza alcun sacrificio per quanto concerne la visibilità dei prodotti nelle vetrine dei negozi. In passato, sarebbe stato impensabile utilizzare le classiche custodie dei CD musicali per commercializzare un titolo, perché il mercato ludico era di nicchia ed era consigliabile colpire l'attenzione dei potenziali acquirenti con confezioni voluminose. Al giorno d'oggi, invece, i videogiochi sono un fenomeno di massa, quindi i costi possono essere limati senza correre il rischio di pesanti ripercussioni sulle vendite. Inoltre, prima i case di plastica nera non esistevano, perciò... bisognava aspettare che venissero inventati.

La riduzione degli ingombri esterni comporta, per forza di cose, anche un sacrificio in termini di spazio interno. Le vecchie confezioni di cartone non avevano dimensioni standard, e ciò permetteva agli editori e ai distributori di adeguarle in relazione al contenuto (numero di CD, manuali, gadget). Con l'avvento della plastica, si è dovuti ricorrere al ragionamento inverso: fermi restando i 14x135x190 millimetri della custodia, è stato il contenuto a subire un adeguamento al ribasso. A pagare lo scotto dei millimetri in difetto sono stati, in particolare, i libretti di istruzioni. Il passaggio non ha comportato troppi problemi per gli appassionati dei giochi d'azione e, in generale, nemmeno per tutti coloro che prediligono le esperienze ludiche più intuitive. Molto peggio è andata ai cultori dei giochi di ruolo, della strategia (in tempo reale o meno) e delle simulazioni.

I volumi che prendevano per mano i piloti virtuali dei vari *Falcon 4.0* e *Jane's F/A-18 Simulator* hanno dovuto lasciare il posto a libricini sottili, come per esempio quello di *Pacific Fighters*, in cui le informazioni sono necessariamente ridotte all'essenziale. Non mancano, poi, casi di indecenza conclamata: un esempio per tutti è rappresentato da *Half-Life 2*, nella cui confezione il manuale è addirittura assente. E pensare, che la presenza di materiale a corredo di buona fattura invoglia all'acquisto dei titoli originali.

In generale, anche senza considerare soluzioni estreme come quella attuata per Lo sparatutto in soggettiva di Valve, la tendenza odierna è alla riduzione delle confezioni, dei manuali e, quindi, dei costi a carico dei distributori. Ma non dei prezzi dei giochi, che anzi sono passati da uno standard di 80.000 vecchie lire nel 2001 (anno precedente l'esordio della moneta unica europea), ai 49 euro attuali.

Il fatto non ci garba, quindi permetteteci di impugnare il martello e di dare libero sfogo alla nostra voglia di rompere le scatole. Solo quelle nuove, ovviamente.

ALCUNE PIACEVOLI ECCEZIONI DELLA PLASTICA

Siete appena entrati dal vostro rivenditore di videogiochi di fiducia e avete iniziato a osservare con malcelata bramosia la vetrina in cui sono custoditi gli ultimi titoli pubblicati. Il problema è cha non avete la idee chiare; addirittura non sapete se la vostra è proprio fame di poligoni o semplicemente voglia di qualcosa di bello. L'offerta è completa a copre tutti i generi, ma le confezioni sono di plastica, con copertine prive di qualunque valore artistico. Poi, un lieve luccichio attira la vostra attenzione: è un riflesso dorato cha si staglia sulla copertina di *The Elder Scrolls III: Morrowind*. Il titolo è lungo, ma mai quanto il gioco, che però in passato non avete preso in considerazione, forse per via della vostra allergia al GdR. Ma adesso cha avete visto la sua confezione pregiata non riuscite più a resistergli. Deve essere vostro! Aprite la scatola a subito venite contagiati dal manuala in italiano, con illustrazioni a colori, e dalla mappa gigante. Sono dettagli, ma d'ora in poi non riuscirete più a farne a meno.

1 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

■ **Casa** Ubisoft ■ **Sviluppatore** Bathesda
■ **Data di pubblicaziona** 2002 ■ **Sito Internet** www.morrowind.com

La confezione in cartone, da ripiegare in tre parti e custodire nell'involucro con il titolo del gioco in leggero rilievo, è l'aspetto vincente di Morrowind. All'interno della prima sezione, è presente la tasca che contiene il manuale delle istruzioni e la mappa. Quest'ultima, riporta sui suoi 55x48 centimetri l'ubicazione delle città e dei luoghi importanti ai fini dell'avventura. Il libretto in italiano consta di 44 pagine, corredate da immagini a colori a icone, che spiegano in maniera intuitiva l'interfaccia di controllo a la fase di creazione del personaggio.

2 ROME: TOTAL WAR

■ **Casa** Activision ■ **Sviluppatore** Creative Assembly
■ **Data di pubblicazione** 2004 ■ **Sito Internet** www.totalwar.com

Il manuale di *Rome: Total War* non brilla della policromia riscontrata in *Imperium* e in *Sacred*, ma non teme paragoni per la completezza delle informazioni. Nelle sue 80 pagine sono presenti le istruzioni per la conquista dell'Europa, dell'Asia Minore e del Nord Africa, e quelle relative all'addestramento delle truppe e alla gestione delle unità. Molto utile la quarta di copertina, su cui sono riportati i comandi da tastiera. Completa la confezione la mappa a colori, sul cui retro è riportato l'Albero Tecnologico degli edifici romani.

3 IMPERIUM: LE GRANDI BATTAGLIE DI ROMA

■ **Casa** FX Interactive ■ **Sviluppatore** Haenimont Games
■ **Data di pubblicazione** 2005 ■ **Sito Internet** www.fxplanet.com

I titoli di strategia in tempo reale richiedono manuali capaci di spiegare nei dettagli la meccanica di gioco. *Imperium* soddisfa tale requisito e lo elabora con un libretto di istruzioni di 86 pagine, articolato su 13 capitoli in cui vengono esaminati tutti gli aspetti del gioco. Meritano una menzione speciale le icone a colori utilizzate per illustrare l'interfaccia e la sezione intitolata "I tuoi primi 5 minuti", dove vengono prese in considerazione le prime fasi della partita. Molto utile risulta anche il pieghevole con l'elenco delle unità disponibili.

4 SACRED: LA LEGGENDA DELL'ARMA SACRA

■ **Casa** FX interactive ■ **Sviluppatore** Ascaron
■ **Data di pubblicazione** 2004 ■ **Sito Internet** www.sacred-game.com

La mappa di Ancaria brilla nei colori della carta plastificata e mette subito in chiaro che FX Interactive non ha badato a spese per la confezione del GdR di Ascaron. Il retro del foglio funge da piccolo poster e permette di apprezzare il tratto dei disegnatori. La medesima qualità si riscontra nel manuale, meticoloso nella spiegazione dei comandi e delle opzioni, e corredato da immagini a colori che lo fanno assomigliare a un codice miniato. La confezione è completata da un opuscolo a colori dedicato alla modalità online di *Sacred*.

5 STAR WARS – KOTOR II: THE SITH LORDS

■ **Casa** LucasArts ■ **Sviluppatore** Obsidian
■ **Data di pubblicazione** 2005 ■ **Sito Internet** www.lucasarts.com

La Forza della confezione di *KOTOR II* sta nell'eccellente manuale di istruzioni: 48 pagine contenenti informazioni sui personaggi, sulle meccaniche di gioco a sulla storia, il tutto arricchito da illustrazioni a colori. La scatola blocca a dovere tre dei quattro CD, lasciando l'ultimo libero di vagare in un involucro di carta davvero poco elegante. L'unico altro documento è un pieghevole con riportato l'elenco completo dei comandi, presentati in maniera precisa grazie a uno schema che riproduce il mouse e la tastiera.

6 SILENT HUNTER III

■ **Casa** Ubisoft ■ **Sviluppatore** Ubisoft Romania
■ **Data di pubblicazione** 2005 ■ **Sito Internet** www.silenthunteriii.com

Ubisoft dimostra come si possano fare le cose in grande, pur rimanendo confinati nello spessore del DVD case. Nella confezione è presente la riproduzione della mappa in dotazione ai comandanti degli U-boat. Il documento, proposto con la legenda in tedesco, fornisce indicazioni sulle rotte seguite dai convogli alleati e sull'ubicazione dei principali porti dell'Atlantico, del Mediterraneo e del Mare del Nord. Il libretto di istruzioni in italiano è sprovvisto di immagini a colori, ma comprende un'eccellente scheda dei comandi da tastiera.

LE SCATOLE NON SI SIMULANO

Sulla qualità delle confezioni si possono fare delle considerazioni assolute e altre relative. Le prime prescindono da paragoni basati sull'appartenenza a un certo genere videoludico o sulle data di pubblicazione, e ci permettono, per esempio, di parlare in termini egregi della scatola di *Silent Hunter III*.
Le seconde, invece, mettono e confronto i titoli suddividendoli in categorie e consentono di cogliere alcune differenze macroscopiche. Nel caso dei simulatori, emerge innanzitutto una questione di spessore e, più in generale, di dimensioni. *Jane's F/A-18 Simulator* mette in evidenza la qualità delle confezioni utilizzate un tempo da Electronic Arts/CTO per le simulazioni di questa serie, erricchite de pieghevoli che consentivano di azzeccare i comandi de tastiera a colpo d'occhio a da corposi manuali in italiano. Sono soprattutto questi ultimi a far riflettere, in particolare quando li si pone di fianco e quelli presenti nella confezioni dei titoli odierni di questo genere. Trattandosi di prodotti dedicati a un pubblico di esperti, non di videogiocatori occasionali, lo scompenso assume maggiore importanza e ci fa pensare e quanto fossero belle le scatole di una volta.

Oggi, quella di *Silent Hunter III* è una confezione pregevole, che però non riesce a vincere il paragone con un *Jane's F/A-18 Simulator* del 2000.

SI PUO' DARE DI PIU'. ANZI, SI DEVE!

Dopo aver goduto a dismisura alla vista delle confezioni pregevoli esaminate nella pagina precedente, giunge ora il momento di tornare con i piedi per terra, per venire coinvolti nell'incubo del pressappochismo. Gli scaffali dei negozi sono pieni di custodie anonime, che magari custodiscono titoli di grande valore in termini di giocabilità a grafica, ma non i relativi manuali, le schede a le mappe, che per gli appassionati rappresentano un prezioso valore aggiunto. La nostra rassegna nel campo dell'insufficienza avrebbe potuto coinvolgere numerosi prodotti, ma abbiamo preferito prendere in considerazione solo due esempi eclatanti. Il peggio in termini di scatole è *Half-Life 2*, in quanto manca persino del manuale, ovvero dell'elemento essenziale per parlare di confezione. Poi c'è la questione *Pacific Fighters*, che in quanto simulatore di volo avrebbe meritato un manuale più ricco ed elegante, oltre che tradotto in lingua italiana.

1 PACIFIC FIGHTERS

■ **Casa** Ubisoft ■ **Sviluppatore** 1C Maddox Games
■ **Data di pubblicazione** 2004 ■ **Sito Internet** www.pacific-fighters.com

La qualità del simulatore di volo sviluppato da 1C Maddox Games è fuori discussione, ma non così il corollario di manuali e schede dei velivoli che gli appassionati del genere vogliono sempre vedere incluso nelle confezioni. Un pieghevole di riferimento in italiano spiega le funzione dei comandi, ma è impaginato in maniera poco pratica e in metà delle sue righe riporta la dicitura "Definito dall'utente". Davvero poco utile! Poi, c'è la questione del libretto di istruzioni: solo 56 pagine in inglese, senza neppure l'ausilio di immagini a colori.

2 HALF-LIFE 2

■ **Casa** Sierra ■ **Sviluppatore** Valve Software
■ **Data di pubblicazione** 2004 ■ **Sito Internet** www.steampowered.com

I giocatori non vedevano l'ora di tornare a vestire i panni di Gordon Freeman e impegnarsi nella lotta contro il male scaturito dagli esperimenti di Black Mesa. *Half-Life 2* è stato un successo enorme, perfetto sotto tutti i punti di vista... o quasi! L'immagine poco graffiante e troppo scura della confezione è, già di per sé, un presagio nefasto, che puntualmente si materializza nell'assenza del manuale, sostituito da un misero foglietto arancione, con riportate le indicazioni per l'installazione e l'elenco dei comandi.

CONCEDIAMOCI QUALCHE LUSSO

Il fatto che, al giorno d'oggi, le confezioni dei giochi siano più piccole e meno ricche rispetto al passato ha un vantaggio. Non stiamo cercando di convincervi che risparmiare spazio è fondamentale (se lo facessimo, mentiremmo per primi a noi stessi), ma vogliamo semplicemente sottolineare come la sottigliezza dei case di plastica delle edizioni normali esalti lo splendore degli "scatoloni" di quelle speciali. Acquistare la Collector's Edition di un titolo significa entrare nel gotha degli appassionati. Di certo, l'esborso di pecunia è sostanzioso, ma volete mettere la soddisfazione di camminare per strada esibendo il metallo brillante di *Half-Life 2*, oppure di isolarvi nella vostra camera da letto a sfogliare lo splendido volume illustrato di *World of Warcraft*? Per non parlare del fatto di poter andare al mare indossando la maglietta di *Pirates!* e cimentarvi negli arrembaggi con il pedalò.

1 SID MEIER'S PIRATES!

■ **Casa** Atari ■ **Sviluppatore** Firaxis
■ **Data di pubblicazione** 2004 ■ **Sito Internet** www.atari.com/pirates

Il gioco ci è piaciuto già nella sua versione normale, ma per riuscire a immergerci del tutto nelle zuffe tra pirati abbiamo infilato nel forziere redazionale la sua edizione limitata. Solo in questo modo, si possono solcare i mari indossando la maglietta ufficiale e ci si può orientare nelle Indie Occidentali con la mappa d'epoca. Ottima la componente software, completa di interviste e diari degli sviluppatori, Mod in esclusiva e illustrazioni. Il massimo, comunque, rimane il *Pirates!* originale del 1987, da assaporare con un corroborante tuffo nel passato.

2 HALF-LIFE 2

■ **Casa** Sierra ■ **Sviluppatore** Valve Software
■ **Data di pubblicazione** 2004 ■ **Sito Internet** www steampowered.com

Luccicante, sfavillante, fate un po' voi, perché noi non sappiamo più che aggettivi utilizzare per definire la qualità metallica della Collector's Edition di *Half-Life 2*. Per rendere giustizia al gioco, la versione "in alluminio" sarebbe dovuta essere l'unica a sbucare sugli scaffali… Altro che quella "robetta" in plastica! La maglietta ha stile, ma da sola non basta a compensare la mancanza del manuale. Molto meglio, quindi, prestare attenzione alla versione tascabile della guida Prima, completa di dietro le quinte e disegni di ottima fattura.

3 AGE OF MYTHOLOGY

■ **Casa** Microsoft ■ **Sviluppatore** Ensemble Studios ■ **Data di pubblicazione** 2002
■ **Sito Internet** www.microsoft.com/games/ageofmythology

Iniziate a fare spazio su una parete, perché dopo aver aperto la Collector's Edition di *Age of Mythology* non potrete esimervi dall'appendere il poster di Zeus da 92x64 cm. Da anni, il suo sguardo severo ci tiene d'occhio quando esploriamo la confezione di pregio alla ricerca del CD con la colonna sonora e del DVD "Making of". Microsoft ha riempito l'edizione con una serie di schede delle divinità e con gli alberi tecnologici di Egizi, Greci e Nordici. A nostro modesto parere, questa è un'edizione per collezionisti da possedere a tutti costi.

4 WORLD OF WARCRAFT

■ **Casa** Blizzard ■ **Sviluppatore** Blizzard
■ **Data di pubblicazione** 2005 ■ **Sito Internet** www.worldofwarcraft.com

Non si può rimanere impassibili di fronte alla ricchezza di contenuti della Collector's Edition di *World of Warcraft*. Il gioco è già di per sé notevole, ma quando lo si apprezza con il corollario della colonna sonora originale, dei filmati con gli sviluppatori e del volume illustrato di 208 pagine patinate, allora assurge al grado di capolavoro. L'edizione di lusso, proprio come quella normale, comprende un mese di abbonamento online gratuito, cui aggiunge una mappa di stoffa dei continenti di Kalimdor ed Eastern Kingdom.

UNA RIEDIZIONE CONTROTENDENZA

Chi condivide con la redazione di GMC la passione per i videogiochi sa bene che, superato un dato livello di coinvolgimento emotivo, i soldi iniziano ad assumere un valore relativo. Si può, per esempio, decidere di acquistare a prezzo pieno un titolo complesso come *Gothic II*, pur sapendo che l'esperienza ludica verrà limitata dalla mancanza della traduzione in italiano. La prima versione in inglese distribuita nel nostro Paese risale alla metà del 2003 ed è stata proposta da Atari al prezzo di 34,99 euro. Dopo circa un anno e mezzo, ovvero nel gennaio del 2005, il prodotto è stato immesso nuovamente sul mercato da Koch Media e prezzo ridotto (19,90 euro), completo di traduzione nella nostra lingua per quanto riguarda il manuale e il testo e schermo. A differenza di quanto si possa pensare, per tale riedizione Koch Media non ha utilizzato una confezione di bassa lega. Tutt'altro, la scatola è nel cartone dei bei tempi che furono e si apre con una sorta di copertina rigida su una serie di immagini tratte dal gioco. Malgrado il libretto di istruzioni sia scarno, il "nuovo" *Gothic II* dimostra come sia ancora possibile proporre ai videogiocatori delle confezioni belle, senza per questo far lievitare il costo del prodotto.

PEZZI DA MUSEO

La storia dell'intrattenimento videoludico come lo conosciamo oggi affonda le sue radici negli Anni '70 del XX secolo, ma quella delle confezioni dei giochi per computer è più recente. I reperti più antichi che siamo riusciti a recuperare scavando nei sotterranei della redazione risalgono ai primi Anni '90 e hanno il loro pezzo pregiato nella mappa di stoffa colorata di *Ultima VII*, custodita in un cofanetto a mo' di reliquia. In generale, l'esame delle custodie più datate ha confermato i nostri sospetti: gli involucri e i contenuti del passato erano più curati di quelli odierni. Il colmo è che, una volta, di soldi nel mercato dei videogiochi ne giravano di meno, eppure gli editori non esitavano a investirne per creare scatole che si distinguessero le une dalle altre. Oggi, salvo eccezioni, tra cui quelle prese in esame nella terza pagina di questo articolo, le confezioni "standard" appaiono anonime, per certi versi persino trascurate nei contenuti.

1 FALCON 4.0

■ **Casa** Microprose ■ **Sviluppatore** Microprose
■ **Data di pubblicazione** 1998

Quando dalla cassaforte di GMC abbiamo ripescato il simulatore di volo di Microprose, i primi elementi ad attirare la nostra attenzione sono stati la mappa della penisola coreana e il pieghevole con i comandi da tastiera. Ma subito ci siamo resi conto che il peso che fa pendere la bilancia delle nostre preferenze per le confezioni del passato è da un'altra parte: sono gli 842 grammi del manuale. Il volume affronta tutti gli aspetti del gioco, dedicando ampio spazio alle missioni, alla descrizione dell'armamento e alle funzioni dell'Head Up Display.

2 ZORK NEMESIS: LE TERRE PROIBITE

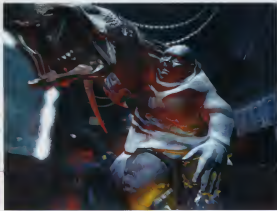
■ **Casa** Activision ■ **Sviluppatore** Zombie
■ **Data di pubblicazione** 1996

È probabile che tra i lettori odierni non siano in molti a ricordare *Zork Nemesis*. In quell'epoca, GMC non esisteva ancora, ma ciò non significa che nel suo archivio non siano presenti documenti rari, come il manuale e il diario dell'avventura di Zombie. Il primo non brilla per l'impaginazione e la ricchezza dei contenuti, ma ciò viene compensato dalla qualità del secondo documento. La narrazione in prima persona e il carattere simil-amanuense dello scritto sono il massimo per farsi coinvolgere nei torbidi eventi medievali.

3 ULTIMA VII: THE BLACK GATE

■ **Casa** Origin Systems ■ **Sviluppatore** Origin Systems
■ **Data di pubblicazione** 1992

Più che un videogioco, *Ultima* è una religione. Il settimo capitolo, apparso nei negozi tredici anni or sono, ha goduto di una confezione ricca, che purtroppo il nostro Paolo Paglianti ha parzialmente smarrito nei meandri del tempo. Del pacchetto facevano parte una moneta metallica e un volumetto con la descrizione dei mostri del gioco. L'unico reperto che ha resistito fino ai giorni nostri è la deliziosa mappa di Britannia che possiamo ammirare nella foto: stampa su un fazzoletto di stoffa, 39x39 centimetri, 1992 circa.

PREY
I CREATORI DI DUKE NUKEM RESUSCITANO A SORPRESA UN GIOCO DATO PER DISPERSO!

COSA succede quando il salvatore della Terra si rifiuta di entrare in azione? Questa domanda fu posta per la prima volta negli uffici di 3D Realms alcuni anni fa, durante le prime fasi della creazione di *Prey*.

Gli autori dell'ormai classico *Duke Nukem 3D* immaginarono uno sparatutto in prima persona con protagonista un nativo americano chiamato a combattere, suo malgrado, una minaccia extraterrestre. In quell'occasione, gli sviluppatori decisero di abbandonare i tratti surreali di *DN3D* per dedicarsi a una storia ambiziosa, con un protagonista in continua evoluzione e tematiche impegnate quali identità, cultura ed eroismo. Ma *Prey* non arrivò mai nei negozi.

Svanito l'entusiasmo iniziale, sopraggiunsero alcuni problemi di natura tecnologica e infine il progetto fu accantonato. Oggi sappiamo che l'idea alla base del gioco non è andata dispersa: con l'aiuto del motore grafico di *Doom 3* e in stretta alleanza con Human Head Studios (gli sviluppatori di *Rune*), quel sogno sta finalmente diventando realtà. Osservando il demo di *Prey* negli uffici di 3D Realms, in Texas, abbiamo faticato a riconoscere lo stesso gioco di quasi dieci anni or sono; ma è grazie a questo FPS, così ambizioso e tecnologicamente avanzato, che il logo "radioattivo" di 3D Realms tornerà a splendere nel firmamento videoludico.

UN RISVEGLIO SPIRITUALE

Prey narra la storia di Tommy, un ragazzo di origini Cherokee che vive in una riserva indiana, e di come un'invasione aliena scatenerà in lui dei super-poteri che non sapeva di possedere. Una premessa ambiziosa per uno sparatutto che cerca di abbracciare sia il regno dell'azione, sia quello dell'approfondimento psicologico.

Tommy in realtà non desidera altro che andare via dalla riserva, ma la sua ragazza, Jenny, che lavora presso il bar del padre, è felice di rimanere vicina ai luoghi delle sue origini. Il nonno di Tommy cerca spesso di impartirgli alcune lezioni di vita, ma queste cadono inascoltate per via dell'irrequietezza del giovane.

La storia subisce una brusca sterzata quando una notte il bar viene attaccato da un'astronave aliena. In una spettacolare sequenza realizzata con il motore grafico del gioco osserviamo gli alieni mentre prendono d'assalto il locale e lo riducono in briciole: le pareti tremano, il soffitto vola per aria e la situazione inizia a precipitare. Un raggio traente imprigiona la ragazza e la trasporta sulla nave, insieme a Tommy, che si lancia subito in suo soccorso. Nel frattempo, la riserva è andata distrutta e la Terra è ormai in grave pericolo.

Al suo risveglio, sull'astronave, Tommy cerca di strappare Jenny dalle grinfie degli alieni, vivendo allo stesso tempo un'avventura parallela alla scoperta di sé stesso e del suo vero attaccamento alla famiglia e alle tradizioni. Nel frattempo, il mezzo alieno sta orbitando indisturbato intorno alla Terra; è tempo che qualcuno faccia qualcosa.

"Vogliamo solo fornire al giocatore un motivo per cui agire" spiega George Broussard, fondatore e designer di 3D Realms. "Qualcosa per cui valga la pena uccidere creature aliene per 15 o 20 ore e affezionarsi al proprio personaggio".

"La trama di *Prey* cerca di abbattere le barriere del genere con l'aggiunta di una profondità emotiva che manca alla gran parte degli FPS," afferma Scott Miller, l'amministratore della compagnia. "Allo stesso modo in cui *Duke Nukem 3D* è stato il primo FPS con una certa dose di umorismo, *Prey* sarà il primo a contemplare una vera storia d'amore. Non posso aggiungere altro senza rovinare la sorpresa, ma sapremo di aver raggiunto il nostro obiettivo quando riceveremo le prime e-mail di giocatori in lacrime!". Nientemeno! In questi anni, 3D Realms ha svolto

L'astronave aliena è piena di graziosi esperimenti genetici, tra cui spiccano gli "Hounds".

I grafici di Human Head devono avere apprezzato parecchio il design dei mostri di *Doom 3*.

ricerche approfondite sulla mitologia Cherokee, con lo scopo di inserire alcuni punti di contatto tra il gioco e la cultura dei nativi americani.

Qualcuno troverà forse ironica questa improvvisa esplosione di sensibilità, dal momento che la stessa 3D Realms in passato ha pubblicato titoli notoriamente irrispettosi come *Shadow Warrior* (1997), ma Miller ci ha assicurato che il suo team sta affrontando questo lavoro con grande serietà e dedizione. "La nostra ricerca sugli Indiani americani, e in particolare sui Cherokee, è stata lunga e meticolosa," ha aggiunto. "Sin dall'inizio abbiamo cercato di rendere credibili i personaggi e le loro storie; certo, si tratta comunque di una trama oscura e fantascientifica ma vogliamo che i personaggi sembrino autentici persino in quel contesto".

Ecco quindi che la mitologia Cherokee viene trasformata dagli sviluppatori in elementi di gioco innovativi. Giunto il momento di combattere, Tommy riceve l'aiuto di una guida, ovvero lo spirito di suo nonno, che gli insegna a padroneggiare alcuni super-poteri, come lo "spirit walking" (una sorta di proiezione astrale) e il "death walking", ovvero un modo per eliminare la frustrazione di dover ricaricare l'ultimo salvataggio in caso di morte del personaggio. Quest'ultima

"*Prey* è stato edificato sulle fondamenta di una versione aggiornata del motore di *Doom 3*"

CONFRONTO IMPIETOSO

Dieci anni di differenza: ecco le immagini della prima versione di *Prey*. E pensare che all'epoca hanno fatto spalancare parecchie mascelle...

Le granate sono, in realtà, delle bestiole aliene cui è sufficiente staccare una zampa per farle esplodere, dopo un breve conto alla rovescia.

Tommy può utilizzare i "sentieri" luminosi per camminare sulle pareti e prendere i nemici alla sprovvista.

Come uscire dal proprio corpo e non avere paura.

facoltà mistica assume la forma di un viaggio nel mondo ultra-terreno, durante il quale l'anima di Tommy può cacciare gli spiriti di altri animali in modo da recuperare energie e resuscitare; una volta tornato in vita si ritroverà nello stesso punto in cui era morto e non avrà quindi bisogno di ripercorrere sezioni di gioco già viste.

Il potere dello "spirit walking" è anch'esso una parte essenziale della struttura di gioco: grazie a questo dono, Tommy è in grado di uscire dal proprio corpo e muoversi in forma spiritica, cioè invisibile al nemico, e può anche passare attraverso gli oggetti. In questa forma è consentito, per esempio, avvicinarsi a un alieno e ucciderlo con arco e frecce fantasma, oppure effettuare ricognizioni preliminari e attacchi a sorpresa, ma si è comunque costretti ad abbandonare il proprio corpo in balìa di eventuali nemici. Lo "spirit walking" è anche indispensabile alla risoluzione di certi enigmi (immaginate di lasciare il corpo in un ascensore e andare ad attivare, sotto forma "spiritica", il relativo interruttore).

Ma il più importante alleato "etereo" di Tommy è probabilmente Talon, lo spirito dell'aquila con cui il protagonista giocava da bambino. Talon sarà un aiuto formidabile nel corso dell'avventura grazie alla sua abilità nel tradurre la scrittura aliena in una forma comprensibile, quasi a ribadire la contrapposizione fondante di *Prey*: i poteri insondabili della natura contro la tecnologia aliena più moderna e spietata.

OLTRE DOOM 3

Prey è stato edificato sulle fondamenta di una versione aggiornata del motore di *Doom 3*, in modo da ottenere ambienti più vasti e luminosi di quelli osservati nell'ultima fatica di John Carmack. Laddove l'atmosfera del titolo id Software poggiava su claustrofobici corridoi immersi nelle tenebre, l'astronave aliena di *Prey* sfoggerà una varietà superiore, con livelli ambientati in spazi enormi, alternati a passaggi più tradizionali.

Quando *Prey* venne mostrato in pubblico la prima volta, nel 1996, si parlò a lungo dei portali che sarebbero stati inseriti nel gioco e che adesso sono finalmente presenti. Si tratta di "buchi" spazio-temporali che consentono di teletrasportarsi in varie zone dell'astronave. Ciò che stupisce maggiormente, da un punto di vista tecnologico, è il fatto che questi portali riescano a collegare ambientazioni completamente diverse tra loro; è possibile, quindi, fermarsi davanti a un portale, osservare cosa avviene dall'altro lato ed entrare nel nuovo ambiente senza alcuna soluzione di continuità.

"I portali sono orientabili a piacimento, così può capitare di attraversare un portale davanti a un muro e finire dritti in un altro portale, magari sul soffitto di un'altra stanza," ci spiega Chris Rhinehart, a capo del progetto presso Human Head.

L'applicazione delle leggi fisiche ai corpi (la cosiddetta fisica "ragdoll") aiuta a rendere tutto più credibile e coinvolgente ed è stata utilizzata con successo nella realizzazione di scene particolarmente disturbanti, che in pochi riusciranno a dimenticare.

L'Intelligenza Artificiale costituirà un altro evidente miglioramento rispetto alla base tecnologica di *Doom 3*, dove i nemici tendono a recitare dei copioni molto semplici e prevedibili. Nel caso di *Prey*, gli sviluppatori vogliono creare degli avversari che si muovano in modo credibile e realistico, che si nascondano se necessario e che mostrino, soprattutto, un maggiore attaccamento alla vita. A conferma di ciò, abbiamo potuto osservare un combattimento gestito in modo intelligente dagli alieni, intenti a cercare i punti migliori dietro cui nascondersi e fare fuoco.

Gli "Hunters" possono aprire dei portali e compiere dei veri e propri agguati.

DUKE NUKEM WHATEVER

Più ritardatario di un treno regionale nell'ora di punta, *Duke Nukem Forever* salterà anche il palcoscenico dell'E3 2005, lasciando con molta probabilità a *Prey* l'onere di riassociare il nome di 3D Realms a qualcosa di tangibile e, soprattutto, giocabile. Non si può negare, d'altro canto, che l'eternamente posticipata nuova avventura del Duca appaia oggi meno improbabile che in passato. È vero, non abbiamo ancora uno straccio di immagine da mostrare, né una dichiarazione rassicurante da trascrivere, né tanto meno una data da segnare sul calendario. Ma abbiate fiducia. Il Duca sta per tornare.

DOVE HO MESSO IL CAPPELLO DI ALLUMINIO?

Se il buon vecchio Duke aveva fermato un'invasione aliena con spirito goliardico, *Prey* affronta la questione in modo tremendamente serio. Questo gioco è stracolmo di scene che colpiscono dritto allo stomaco e che esplorano le leggende più oscure legate all'ufologia e alle storie di rapimenti alieni.

Nella sua avanzata dentro l'astronave, Tommy entra in contatto con altri esseri umani, vittime degli extraterrestri: alcuni di questi discendono da persone rapite in epoche passate e vivono adesso come animali selvatici nelle profondità del vascello. L'incontro più raccapricciante avviene, però, con un gruppo di ragazze possedute da una misteriosa forma di vita aliena: dedite a festose carneficine col sorriso sulle labbra, le donzelle non vedono l'ora di assaggiare anche il sangue di Tommy. La fisica "ragdoll" è stata usata, anche in questo caso, per rendere più impressionante la scena. Che infatti è, a dir poco, disgustosa.

Un tocco postmoderno è invece rintracciabile nella possibilità di ascoltare varie stazioni radio provenienti dalla Terra (non sapevate che lassù qualcuno ci ascolta?) tra cui alcune realmente esistenti come quella, a tema ufologico, condotta da Art Bell – famoso deejay "paranormale" americano che

"*Prey* è stracolmo di scene che colpiscono dritto allo stomaco"

presta la sua vera voce al gioco mentre risponde alle telefonate degli ascoltatori in preda al panico. Per il resto, non c'è nulla di "normale" dentro l'astronave di *Prey*, a partire dall'assenza di forza di gravità. Anche per questo non esistono dei veri pavimenti nel gioco, ma un groviglio di percorsi su cui camminare e ritrovarsi, magari, a testa in giù.

"Tommy può camminare su una parete, salire fino al soffitto e poi scendere da un'altra parete", aggiunge Rhinehart. "Può anche fermarsi in qualunque momento e sparare dalla posizione in cui si trova". Questa caratteristica lascia immaginare sparatorie alquanto insolite e darà certamente un'impronta molto originale alle partite multiplayer.

La bizzarria di alcune scene, del resto, è davvero memorabile, come quella in cui gli alieni rapiscono un intero aereo di linea e lo abbandonano a svolazzare, disorientato e ancora in fiamme, nell'enorme ventre dell'astronave. A quanto pare, gli alieni hanno trovato un nuovo significato al termine "rapimento di massa"!

Come è ormai consuetudine per il genere, *Prey* consente al giocatore di guidare o pilotare alcuni veicoli. In particolare, è stato mostrato un piccolo mezzo di emergenza, simile a quello delle scene finali di "2001: Odissea nello Spazio", con il quale è consentito viaggiare all'esterno dell'astronave, risolvere alcuni enigmi su larga scala e osservare da vicino spettacolari tempeste di meteoriti.

Proprio come il suo protagonista, *Prey* sembrerebbe aver compiuto un lungo viaggio spirituale ed è pronto a tornare in vita. Human Head ha portato il motore di *Doom 3* a nuovi livelli e gli sceneggiatori sono fermamente determinati a elevare gli orizzonti emozionali del genere.

Adesso non rimane che attendere la pubblicazione del gioco che avverrà, come da tradizione 3D Realms, solo "quando sarà pronto", probabilmente entro alla fine del 2005; sarà l'epilogo di una gestazione incredibilmente lunga e, speriamo, l'alba di una vera rinascita spirituale per gli sparatutto.

HARDWARE

IL LIVELLO PERDUTO

LINGUAGGIO MACCHINA

Finalmente, il potente computer di Pape potrà essere messo a dura prova da un gioco, non dai soliti benchmark o dalle risoluzioni improponibili per la maggior parte dei monitor. Dopo una fugace riflessione sul nuovo livello "piega GPU" di *Half-Life 2*, viene il momento di riposare gli occhi grazie a un buon monitor di Asus e a un case "plasticoso", ma ben realizzato. E, perché no, facendo un tranquillo giro a bordo di un Cessna, con un sistema di volo che ha dell'incredibile.

I programmatori di giochi per PC sono proprio "sfortunati". Se realizzano un titolo che non sfrutta a pieno l'hardware, vengono accusati di aver sviluppato un motore grafico già vecchio in partenza. Di contro, se lanciano sul mercato un prodotto che richiede un PC all'ultimo grido per girare decentemente, sono messi alla gogna per non aver tenuto conto delle esigenze di tutti. Qualunque cosa facciano, troveranno una schiera di utenti disposti ad accusarli di qualche misfatto.

Per fortuna, sono furbi e, molto democraticamente, tendono ad accontentare il gruppo più consistente. Questo perché, dovendo vendere il loro gioco, gli è consigliabile seguire le indicazioni del maggior numero di potenziali acquirenti. Il risultato è che quasi tutti i videogiochi per computer sono fatti per girare al meglio sulle schede cosiddette "mainstream", la fascia media, lasciando come unico sfizio ai possessori di PC ultra-sofisticati la facoltà di impostare risoluzioni elevatissime e attivare filtri come l'AntiAliasing o quello anisotropico.

Un'idea che, probabilmente, non piace ai possessori di schede di fascia alta, per non parlare di chi ha investito capitali per portarsi a casa un sistema con due schede NVIDIA in configurazione SLI.

In questa situazione di stallo, che dura ormai da anni, è Valve a proporre una soluzione. Lo fa sfruttando la sua arma principale, croce e delizia di tanti giocatori di *Half-Life 2*: Steam. Come spiegato nell'anteprima pubblicata lo scorso mese, *The Lost Coast*, un livello aggiuntivo per *HL 2*, sarà studiato proprio per allietare coloro che si sono dotati di quanto di meglio la tecnologia abbia da offrire e attendono solo di metterlo sotto torchio.

***HL 2: The Lost Coast* dovrebbe introdurre effetti di HDR spettacolari, ma anche finalizzati alla giocabilità.**

Chiunque possieda *Half-Life 2* sarà in grado di scaricare (probabilmente gratis) l'espansione tramite la piattaforma Steam, ma solamente i possessori di CPU a 3,2 GHz e scheda video ultra potente (X850/X850 XT o 6800 GT/6800 Ultra) riusciranno a goderne con la giusta fluidità. Un'idea a mio avviso piuttosto interessante, che può porre parziale rimedio all'annosa questione: ora come ora, possedere un computer particolarmente performante ha relativamente poco senso. È un piacevole sfizio per gli amanti della tecnologia e rappresenta una saggia decisione per chi aggiorna sporadicamente il PC (quindi, a ogni acquisto, si dota del meglio, nel tentativo di prolungare la longevità

● TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

ARRIVANO I NUOVI PENTIUM

Attesi da mesi e analizzati ancor prima di essere effettivamente disponibili, i processori Dual Core sono finalmente diventati realtà. Intel ha immesso sul mercato il Pentium Extreme Edition 840, un processore da 3,2 GHz contenente, nelle stesse dimensioni di una CPU attuale, due nuclei elaborativi. Muniti di 1 M8 di cache di secondo livello e collegati al resto del sistema da un bus da 800 MHz, i due core (che, integrando la funzionalità HyperThreading, vengono visti dal sistema operativo come 4 processori indipendenti) hanno dimostrato, nei primissimi test, di riuscire ad accelerare notevolmente l'esecuzione paraliela di più applicazioni (multitasking), ma non hanno permesso al nuovo Extreme Edition di sconfiggere, nei benchmark videoludici, i più veloci Prescott della serie 600 e soprattutto gli Athlon 64 di AMD. Nonostante la nuova CPU sfrutti un processo produttivo a 0.09 e il socket LGA 775, consumando 130 Watt di energia a medio carico, non può essere utilizzata con le attuali schede 925 e 915. Ad accompagnarne il debutto vi è, infatti, il nuovo chipset 955X, compatibile con le memorie DDR2 da 667 MHz e dotato di controller Serial ATA II. Il 955 non supporta nativamente la funzionalità SLI, ma i produttori di schede madri potranno sfruttare l'elasticità del suo chip MCH per indirizzare a una seconda scheda video 4 dei 22 canali PCI-Express disponibili. La bassa reperibilità del Pentium EE 840 e del relativo chipset verrà mitigata, nelle prossime settimane, dall'arrivo dei Pentium D e del più economico chipset 945, che dovrebbe differenziarsi dal fratello

SAITEK X-52

Produttore **Saitek** ■ Distributore **Saitek** ■ Internet **www.saitek.com** ■ Prezzo **€ 149**

SE siete appassionati di volo simulato, avete due opzioni per dominare al meglio il vostro aereo virtuale: spendere tutti i risparmi in sistemi come l'HOTAS Cougar di Thrustmaster e le periferiche di CH Products, o rinunciare a qualcosina per acquistare l'X-52 di Saitek, che a una frazione del prezzo offre prestazioni molto vicine a simili prodotti.

L'aspetto non è forse quello professionale che ci si potrebbe attendere da un dispositivo di controllo "serioso": il display presente sulla manetta, così come il colore blu elettrico, non si adattano agli interni di un jet, né tantomeno a quelli di un Cessna, ma ciò che conta ai fini della valutazione sono la sensibilità e il numero di comandi disponibili. Sotto questo profilo, l'X-52 riesce a mettere alle strette anche i più costosi concorrenti.

Sia la manetta, sia la cloche sono piuttosto pesanti, garantendo un ancoraggio stabile anche durante i combattimenti frenetici e la loro precisione ha del miracoloso, solo leggermente inferiore a quella di un HOTAS Cougar. Con quest'ultimo, l'X-52 condivide l'assenza di Force Feedback e la presenza di un comodo programma per la configurazione dei tasti. Grazie all'interfaccia intuitiva, non sarà difficile impostare le proprie preferenze, e i meno intraprendenti potranno limitarsi a sfruttare i set predefiniti forniti a corredo, che includono le simulazioni di volo più diffuse.

Il piccolo display semplifica le operazioni di setup, oltre a ricordare, mentre si gioca, quale modalità è stata impostata. In tal modo, è facile individuare immediatamente eventuali problemi relativi a una errata configurazione e cambiarla al volo, sfruttando così più impostazioni per lo stesso gioco, in relazione al tipo di velivolo o alle particolari esigenze di ogni fan della simulazione.

Il prezzo di un simile gioiellino è di soli 150 euro: una piacevole sorpresa, pur considerando la mancanza del Force Feedback. Se vi piace volare, anche solo davanti al computer, l'X-52 di Saitek è caldamente consigliato. A meno che non disponiate del denaro necessario ad aggiudicarvi il fiore all'occhiello di Thustmaster, che seppur migliore, non giustifica una tale differenza di spesa.

▼ IN DUE PAROLE...

Una periferica di controllo per la simulazione di volo, facile da configurare ed economica. Manca il Force Feedback... — **8**

▼ CARATTERISTICHE

HAT SWITCH	3
COMANDO	Throttle
ASSI	3
PULSANTI	10

della propria macchina da gioco). Ma la necessità di avere un tale PC non esiste. Ciò potrebbe non essere più vero se altri produttori, come Valve, decidessero di distribuire simili contenuti "episodici" tramite Internet, vendendo un gioco e aggiornandolo con il tempo e con patch che attivino particolari funzioni grafiche o introducendo nuovi livelli studiati per spremere a fondo il motore grafico.

È un'idea che non scontenterebbe nessuno e che non richiederebbe necessariamente un sistema simile a Steam. Certo, tramite quest'ultimo è molto facile avvertire i giocatori della presenza di nuovi contenuti, dando loro l'agio di scaricarli immediatamente. Anche facendone a meno, però, si riuscirebbe a distribuire tali "patch" tramite i siti di download più noti e, perché no, anche appoggiandosi alle riviste. Esattamente come viene fatto con i demo, i Mod e via dicendo.

In questo modo, si riuscirebbe a rendere appetibili le GPU più costose. E magari, sempre restando nel campo delle ipotesi, queste mirabolanti schede 3D potrebbero scendere un po' di prezzo, servendo a qualcosa di più che a generare i punteggi stratosferici nei benchmark, per la felicità dei soli tecnofili.

Il nuovo Unreal Engine dovrebbe essere capace di porre sotto massimo sforzo i PC più potenti. Peccato che non lo vedremo in azione prima del 2006.

e non abbiamo mai osato chiedere...

maggiore grazie al supporto delle classiche DDR PC3200. Sempre dotato di Dual Core e di 2 MB di cache L2, il Pentium D sarà privo di HyperThreading, verrà proposto in tre versioni da 2,8, 3 e 3,2 GHz e supporterà la funzionalità di risparmio energetico Enhanced SpeedStep. Le recenti schede madri, dotate di chipset nForce 4 Intel Edition, sono impiegabili con la nuova generazione di processori Intel dopo un opportuno aggiornamento del BIOS.

ATI NON DIMENTICA L'AGP

I possessori di schede madri ancora legate allo slot AGP non dovranno effettuare un corposo aggiornamento per sfruttare l'attuale e la prossima generazione di processori video Radeon. ATI ha ufficialmente annunciato che la VPU R520 sarà resa compatibile con il vecchio bus, grazie al chip di interconnessione Rialto, lo stesso che da qualche settimana accompagna le prime schede X800 XL in versione AGP. Identica, nelle funzionalità e nelle frequenze, alla versione PCI-Express già testata nelle pagine di GMC, la X800 XL non è sola in questa operazione di recupero delle motherboard meno recenti, dato che sul mercato americano sono comparse delle X850 XT con connettore AGP 8x. Munite di chip Rage Theater, VPU a 520 MHz e 256 MB di GDDR3, le X850 XT AGP utilizzano lo stesso voluminoso dissipatore delle controparti PCI-Express e traggono energia dal classico connettore di

alimentazione molex. Chi desidererà visualizzare le più grandi texture di *The Lost Coast*, di *Quake IV* e di *F.E.A.R.* valuterà le voci riguardanti una futura Sapphire X850 XT AGP, munita di 512 MB di RAM.

TECHSOLO TC-90 E TC-550

■ Produttore **Techsolo** ■ Distributore **Techsolo** ■ Internet **www.techsolo.it** ■ Prezzo **TC-90 € 69 / TC-550 € 49**

SU GMC non siamo soliti trattare di case e alimentatori. Di tanto in tanto, però, ci sembra giusto segnalare alcuni prodotti che si distinguono, considerando soprattutto l'importanza che queste componenti hanno assunto negli ultimi anni.

L'alimentatore (PSU per brevità), in particolare, deve essere capace di reggere il carico di potenti schede video e processori, in grado di consumare Watt come se fossero noccioline. Il case, dal canto suo, deve poter ospitare comodamente numerosi dischi fissi e ottici, garantendo allo stesso tempo un corretto riciclo dell'aria, per evitare pericolosi surriscaldamenti. Al giorno d'oggi, questi articoli si trovano a ogni prezzo, ma i più informati sanno che è bene diffidare delle offerte a pochi euro, soprattutto nel caso delle PSU. Techsolo si è dimostrata l'eccezione che conferma la regola, fornendoci per la prova un modello da 550 Watt del costo di circa 50 euro, davvero pochi, considerando la potenza. Eravamo convinti di trovarci di fronte a una delle tante PSU con dati di targa impressionanti, poi ridimensionati dalle prove pratiche.

Dopo una serie di test, invece, siamo rimasti colpiti dal TC-550. Si è rivelato molto silenzioso, grazie alla generosa ventola in grado di muovere parecchia aria anche a bassi regimi di rotazione e, soprattutto, è stato in grado di gestire tutta la potenza necessaria ai nostri sistemi più affamati di Watt, dotati di tre dischi fissi, GeForce 6800 Ultra e CPU Intel a 3,2 GHz. I dati di fabbrica, del resto, parlano chiaro e i 20 Ampere sulla linea +12 V sono capaci di reggere praticamente qualsiasi carico, anche nel caso di parecchi hard disk e lettori ottici a elevate velocità. L'unica pecca è la mancanza di due linee separate per i +12 V, un problema che si porranno più che altro coloro che si dedicano all'overclock o i possessori di sistemi SLI. Tutti gli altri, possono tranquillamente ignorare il difetto, considerando anche il prezzo.

Degno compagno del TC-550 è il TC-90, un case voluminoso e appariscente, ma anche in questo caso di buona qualità, a fronte di un costo piuttosto contenuto. È in grado di accogliere anche le configurazioni più complesse, soprattutto nel caso di numerosi dischi fissi, che tra l'altro verranno raffreddati adeguatamente dalla grossa ventola da 12 pollici aspirante aria fresca dal frontale del case. Sempre sul lato anteriore, sono disponibili i connettori USB, audio e FireWire, protetti da uno sportellino. L'unità è in alluminio, leggera e comoda da trasportare, e le paratie in plastica, sebbene poco "nobili" come costruzione, fanno il loro effetto.

In definitiva, i due prodotti di Techsolo ci hanno colpito positivamente: non si tratta di unità che vogliono posizionarsi agli estremi superiori delle proprie categorie, ma la buona qualità costruttiva, unita a un prezzo competitivo, le rendono attraenti. Dimostrando, tra l'altro, che basso costo non è sempre sinonimo di scarsa qualità.

▼ IN DUE PAROLE...	TC-90
Un case "plasticoso", ma ben realizzato e venduto a un prezzo decisamente conveniente.	7

▼ IN DUE PAROLE...	TC-550
Un alimentatore molto economico, ma capace di rivaleggiare alla pari con unità ben più costose.	8

▼ CARATTERISTICHE	
AMPERAGGI	+3,3 V = 28 A +5 V = 40 A +12 V = 20 A

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

DFI SI ALLEA

Sono raccomandate dalla stessa DFI le nuove memorie OCZ EL DDR PC5000 nF4 Special. Come il lungo nome fa ben intuire, il kit di OCZ è composto da due moduli DDR testati per raggiungere, sulla scheda ammiraglia di DFI, la frequenza record (per le RAM DDR1) di 625 MHz. Potenzialmente capaci di assecondare il più smodato overclock degli Athlon FX-55, queste OCZ ricoperte di guaina metallica sfruttano il sistema di comunicazione Enhanced Latency per ridurre la frammentazione dei dati di maggiori dimensioni. Lavorano alla tensione di 2,85V e hanno, alla massima velocità nominale, dei valori CAS, RAS pari a 3-4-4-10. Agli utenti legati alle piattaforme 925XE, invece, ha provveduto Kingston, introducendo dei kit DDR2 dual channel PC6000, i primi in grado di funzionare regolarmente a 750 MHz. Secondo le dichiarazioni dell'azienda, innalzando lievemente la tensione a 1,9V, questi mirabolanti moduli sono in grado di funzionare senza particolari problemi all'impressionante velocita di 866 MHz. Considerando che i Pentium4 hanno un moltiplicatore bloccato, la massima frequenza raggiungibile dal kit PC6000 ben si adatta a chi desidera assemblare degli esotici PC raffreddati con azoto liquido.

ASUS RISPARMIA ENERGIA

Asus ha annunciato la disponibilità di un adattatore in grado di rendere compatibili i processori Pentium M con alcune schede madri basate su socket 478. Chiamato CT-479 (dal numero di piedini che contraddistingue il Pentium M), l'adattatore è ufficialmente funzionante solo con le schede P4C800-E Deluxe, P4P800 SE e P4P800-VM. Se supportato dai BIOS, però, potrebbe presto diventare compatibile con le

ASUS PM17TS

■ Produttore **Asus** ■ Distributore **Asus** ■ Internet **www.asus.it** ■ Prezzo **€ 289**

I detrattori dei monitor LCD sono ormai una minoranza. Certo, non hanno tutti i torti quando sostengono che solamente con i CRT si ottengono i migliori risultati, ma ormai le differenze "in movimento" sono tanto limitate (almeno con le migliori unità), che il gioco vale la candela.

Le geometrie perfette, l'elevato rapporto di contrasto e i bassissimi tempi di risposta del display fanno facilmente dimenticare il limite della risoluzione fissa e, a meno di possedere un CRT da favola, gli LCD risultano spesso delle scelte ideali. Ciò non vale per tutti i modelli, ma solo per i migliori, quelli espressamente studiati per i giocatori, come l'Asus PM17TS in esame. I suoi 8 ms di risposta lo posizionano fra le migliori unità attualmente disponibili (anche se i primi monitor a 4 ms sono già in circolazione), così come il contrasto di 600:1 (sono poche le unità capaci di 700:1 o superiori). Non siamo agli stessi livelli per l'angolo di visione, 140° in orizzontale e 130° in verticale: oltre, iniziano a notarsi aberrazioni nei colori, ma sarà un problema degli eventuali "spettatori", non certo di chi gioca seduto perfettamente di fronte al monitor.

Abbiamo apprezzato la presenza di connettori sia DVI, sia VGA, così come l'inclusione di entrambi i tipi di cavo nella confezione: si tratta di una prassi ancora poco diffusa e limitata, per lo più, ai monitor di fascia molto elevata. Asus, di contro, ha preferito offrire una dotazione completa anche su unità più economiche, come in questo caso. Un altro plauso al produttore per la sua politica denominata "'0 bright dot panel": se lo schermo acquistato presenterà anche un solo pixel sempre acceso, il cliente avrà diritto alla sostituzione del monitor. Diversa la scelta per i pixel scuri, che prevede una serie di casi. Solitamente, Asus procede alla sostituzione in caso siano più di cinque, ma esistono alcune eccezioni. In particolare, se la distanza fra due pixel spenti è inferiore ai 5 mm, o se tre di essi si trovano in posizione centrale, si potrà avere un nuovo schermo.

Alla prova dei fatti, il PM17TS è promosso. Sebbene le nostre sessioni con sparatutto molto frenetici abbiano evidenziato qualche piccola incertezza nei movimenti più rapidi, si riesce a giocare bene e senza grossi problemi, a meno di essere esigenti professionisti del frag. I colori sono molto buoni e, se proprio desiderate giocare a risoluzioni inferiori rispetto a quella standard (1280x1024), potrete contare su un'interpolazione dell'immagine tutto sommato accettabile, priva di artefatti particolarmente fastidiosi (per quanto non ne manchino). Esistono alcune unità migliori, ma il prezzo lievita nettamente. Alla cifra cui viene venduto il PM17TS, è difficile trovare monitor LCD più adatti a un giocatore.

▼ IN DUE PAROLE...

Un display adatto a ogni utilizzo, anche se i giocatori più esigenti potranno notare qualche piccolo difetto. **7**

▼ CARATTERISTICHE

RISOLUZIONE	1280x1024
TEMPO DI RISPOSTA	8 ms
CONTRASTO	600:1
ANGOLO DI VISUALIZZAZIONE H/V	140°/130°

e non abbiamo mai osato chiedere...

motherboard di altre aziende. Venduto al costo di 50 euro, l'adattatore rende utilizzabili le CPU Dothan a 2,0, 1,8 e 1,7 GHz (Pentium M 755, 745 e 735) con bus a 533, che ben si adattano a svolgere i compiti tipici degli Home Theater PC.

UNA SILENZIOSA ALBATRON

La nuova GeForce 6600U di Albatron vuole seguire le orme della NX6600 di MSI e avvicinare le prestazioni delle 6600 standard a quelle delle più costose GT. Basata su una GPU NV43 operante 350 MHz e su 128 MB di memorie DDR a 700 MHz (solitamente le 6600 standard hanno un'accoppiata GPU/RAM pari a 300/550 MHz), la scheda di Albatron sfrutta anche un sistema di raffreddamento a pompa di calore privo di ventole. Probabilmente poco propensa a reggere ulteriori overclock, la 6600U certamente piacerà a chi, in passato, aveva adottato la silenziosissima Gainward Ultra 980 e vuole oggi passare a un più moderno modello PCI-Express. Completa di tripla uscita DVI/VGA/TV, la 6600U dovrebbe costare, una volta giunta in Italia, circa 160 euro.

NUOVI VAIO IN ARRIVO

Sony rinnova la Serie A di notebook Vaio con il modello VGN-AS63, un Pentium M 750 da 1,86 GHz coadiuvato dal chipset 915PM e da un Radeon X600. Le basse prestazioni del processore grafico vanificano i vantaggi offerti ai giochi dai 512 MB di DDR2, dal monitor widescreen da 17 pollici con tecnologia X8rite e dall'hard disk da 100 GB, ma rendono il nuovo Vaio un soddisfacente Media Center. Il peso è di 3,94 Kg. Chi punta a una maggiore leggerezza sarà attratto dai modelli della serie 5, tra cui spicca l'S73P8, con Pentium M 750, mezzo GB di RAM e masterizzatore DVD, ma che, grazie a un monitor da 13 pollici, non supera i 2 Kg.

NOKIA 7710

■ Produttore **Nokia** ■ Internet **www.nokia.it**
■ Prezzo **€ 649 (€ 799 con navigatore GPS)**

L'invasione della telefonia di terza generazione non sembra aver scoraggiato il caro vecchio protocollo GSM e nuovi, avveniristici smartphone dual e triband fanno capolino tra le proposte del catalogo dei principali produttori di cellulari.

Questo mese, violando la tradizione che ha sempre privilegiato, su queste pagine, la recensione di terminali caratterizzati da un prezzo "umano", abbiamo deciso di testare il nuovo ammiraglio della casa di Helsinki, il Nokia 7710. Per la verità, definire il 7710 semplicemente un "telefono cellulare" potrebbe apparire un po' riduttivo. Questo gioiellino ultratecnologico è più assimilabile a un palmare dotato di connettività GSM (triband: 900/1800/1900 MHz) e non solo. Il 7710, infatti, è distribuito in due differenti versioni: quella "base" e quella con un navigatore GPS contenuto in una speciale MMC Card.

Il 7710 balza subito all'occhio per lo straordinario display (in formato 16:9) TFT touch screen a 65.000 colori e con la mostruosa risoluzione di 640x320 pixel. Questo, sommato all'ottimo joystick direzionale posizionato a sinistra (non esiste una vera tastiera) e alla memoria di 90 + 128 MB (grazie alla MMC compresa nella confezione) fa del 7710 la miglior scelta, al momento, in termini di giocabilità (almeno sino al debutto del Sony PSP che, però, avrà un'autonomia di sole 4 ore, contro i 7 giorni – in modalità standby – della batteria Nokia).

Dotato di sistema operativo Symbian (versione 7.0), il 7710 viene venduto con due titoli precaricati: un gioco gestionale (*Lemonade Tycoon*) e un originale Puzzle (*Slurp*). Una vera delizia, insomma, se non fosse per il prezzo e per una velocità non proprio impeccabile del sistema operativo.

▼ IN DUE PAROLE...

Il Nokia 7710 costa davvero uno sproposito, ma è un grande cellulare, anche per giocare! — **8**

▼ CARATTERISTICHE

- + MIGLIOR DISPLAY DELLA CATEGORIA
- + MEMORIA IMPONENTE
- − PREZZO ESORBITANTE
- − UN PO' LENTO

PROVATO
THE X-FILES: THE DESERTER

Frutto della collaborazione tra due diverse case di sviluppo tedesche (Elkware e The House of Tales), *The X-Files: The Deserter* è un'intrigante avventura "punta-e-clicca" realizzata sfruttando la licenza della serie televisiva omonima. Caratterizzato da uno stile molto vicino a quello delle prime avventure di LucasArts (come gli indimenticabili *Zak McKracken and The Alien Mindbenders*, *Indiana Jones e l'Ultima Crociata*), *The Deserter* mette i giocatori nei panni degli agenti speciali Fox Mulder e Dana Scully, impegnati nelle indagini relative a un misterioso caso di omicidio, perpetrato ai danni di un agente FBI in un lussuoso hotel di Las Vegas. L'interfaccia, semplice e intuitiva, la trama avvincente e l'ottima grafica degli sfondi animati fanno sperare in un florido ritorno, su cellulare, di questo genere di titoli.

Produttore	Elkware
Prezzo:	€ 4,99
Piattaforme:	Motorola V500, V525, V550; Nokia Serie 60 e Serie 40; Sharp GX10, GX20, GX30; Siemens M65, S65, SL65, C65, CX65, SX1; Sony Ericsson F500i, K500i, K700i, Z1010
Versione provata:	Nokia N-Gage QD
Internet:	www.elkware.com
Wap:	N.D.

Voto 8 — Le avventure "punta e clicca" conoscono una nuova giovinezza?

PROVATO
LEMMINGS

A volte ritornano: era il lontano 1987 quando Psygnosis pubblicò, per Commodore Amiga, uno dei puzzle game di maggior successo di tutti i tempi, *Lemmings*. Descrivere la meccanica di gioco di *Lemmings* potrebbe sembrare superfluo, oltre che irriguardoso, ma nell'87 forse qualche lettore non era ancora nato... Obiettivo di ogni livello è garantire la sopravvivenza del maggior numero di lemming (creaturine tanto tenere, quanto stupide, che non rispondono ad alcun comando, ma si limitano a camminare in fila indiana fino a che non incontrano un ostacolo) sfruttando la capacità di conferire ad alcuni lemming dei poteri particolari (invertire la direzione del movimento, scavare tunnel, eccetera). In questa brillante conversione sono stati inseriti 28 livelli (di cui, però, i primi 10 sono, in pratica, solo un tutorial), tratti dall'originale. Bello, anche se non si può fare a meno di notare la scomodità del sistema di controllo del microscopico puntatore.

Produttore	iFone Limited
Prezzo:	€ 5
Piattaforme:	Motorola V500, V525, V550, V220, V300; Nokia Serie 60 e Serie 40; Samsung Z105, Z107M; Sharp GX10i, GX10, GX20, GX30; Siemens M65, S65, SL65, C65, CX65, SX1; Sony Ericsson F500i, K500i, K700i, Z1010
Versione provata:	Nokia 3650
Internet:	www.ifone.com
Wap:	N.D.

Voto 7 — Un po' scomodo e con pochi livelli, ma è sempre il vecchio *Lemmings*!

CALCIO SU CELLULARE... DALLA PANCHINA

Per un piccolo dispositivo portatile come un telefono cellulare, dotato di modeste risorse (in termini di memoria, display e capacità di calcolo), la realizzazione di frenetici giochi d'azione (in cui le immagini in movimento risultano piuttosto onerose per il processore) rappresenta ancora oggi, fatta la debita eccezione per gli smartphone di ultima generazione, un problema di non facile risoluzione. Per questo motivo, i titoli meglio riusciti su cellulare spesso sono giochi strategici, gestionali, puzzle game o avventure statiche. Paradossalmente, però, una delle categorie di simulatori manageriali di maggior successo, su PC e console, non ha ancora conosciuto una degna conversione su cellulare. I gestionali calcistici, infatti, pur contando su un bacino d'utenza di milioni di appassionati in tutto il mondo, sono penalizzati da uno scoglio tecnico non del tutto irrilevante: l'enorme database di atleti, squadre e campionati, che occupa una mole considerevole di memoria. Questo, unito all'impossibilità di disporre di algoritmi sufficientemente accurati (ma, allo stesso tempo, non eccessivamente complessi!) in grado di gestire la "fisica" del gioco, ha precluso la possibilità di avere dei buoni simulatori gestionali di calcio su telefonino. Almeno fino a ora. Grazie a un accordo tra Codemasters e Jamdat, infatti, è in arrivo l'incarnazione "mobile" di *Football Manager Campionato*. La versione definitiva del gioco (a GMC è pervenuto un demo giocabile riferito al solo girone inglese) conterrà 6 campionati, compresa la nostra Serie A. Purtroppo, sono stati inseriti solo quelli principali (niente serie cadetta, insomma), ma anche così il database comprende 100 squadre e 3.000 giocatori. A parte queste limitazioni, il titolo offrirà essenzialmente le medesime caratteristiche del "fratello maggiore": ogni partita sarà presentata sotto forma di telecronaca e il giocatore potrà intervenire in ogni momento per i cambi e le relative variazioni tattiche. La versione italiana sarà disponibile entro la fine di giugno.

Arsenal 2 1 Crystal Pala...
79:00
05:06 - Freedman (Crystal Palace) shoots and...
05:51 - GOAL!
41:07 - Reyes (Arsenal) shoots and...
41:30 - GOAL!
59:46 - Gilberto (Arsenal) has been injured for 3 rounds
74:29 - Henry (Arsenal) shoots and...
74:54 - GOAL!
Skip Swap

IL SISTEMA GIUSTO

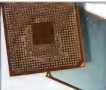
Questo mese, il Sistema ideale sacrifica il monitor panoramico per adottarne uno da soli 4 millisecondi, mentre il Sistema medio guadagna in un sol colpo una cinquantina di Gigabyte.

NESSUNA COSTRIZIONE

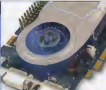
Tutti i dischi fissi attualmente in commercio utilizzano una tecnica di magnetizzazione dei piatti nota come Longitudinal Recording e, tramite questa, sono in grado di salvare 120 Gigabit di dati su una superficie di 1 pollice quadrato. Senza aumentare la densità fisica dei supporti, Hitachi intende raddoppiare tale valore sfruttando una nuova tecnica chiamata Perpendicular Recording, inserendo 230 Gigabit nello stesso spazio. Se le intenzioni dell'azienda giapponese si concretizzeranno, entro la fine dell'anno potremo acquistare dei dischi SATA capaci di contenere 1 TeraByte di dati. Nell'attesa di godere di uno spazio pari a quello dei supercomputer di pochi anni fa, il nostro Sistema ideale adotta, questo mese, una "muscolosa" configurazione RAID 0+1, che unisce sicurezza dei dati e velocità. Dopotutto, il PC perfetto non dovrebbe mai fermarsi per riparazioni...

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE: Athlon FX-55 € 880**
  Socket 939 – 2,6 GHz – 128 KB Cache L1 – 1 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3500+ € 263**
  Socket 939 – 2,2 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA BASE: Athlon 64 3000+ € 150**
  Socket 939 – 1,8 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 Bit

La velocità dei processori AMD e il loro supporto ai 64 bit fanno sì che tutti i sistemi sfruttino l'architettura degli Athlon. Se l'FX 55 sfrutta un'ampia cache per distruggere i record nei benchmark, i modelli 3500+ e 3000+ si limitano a eseguire "in scioltezza" il motore fisico di tutti i giochi.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE: 2 GeForce 6800 GT PCI-E in SLI € 990**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 1,2 GHz – 256 bit – 16 Pixel Shader 3.0 – 6 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI
- **SISTEMA MEDIO: Radeon X800 XL € 320**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 1 GHz – 256 bit – 16 P.S. 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0 – 1 DVI – 1 VGA
- **SISTEMA BASE: GeForce 6600 GT € 210**
  AGP 8X – 128 MB DDR 700 MHz – 256 bit – 8 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0 – 1 DVI – 1 VGA

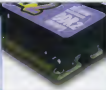
Due 6800 GT operanti in parallelo lanciano il Sistema ideale nel reame dell'altissima risoluzione. La X800 XL e la 6600 GT consentono anche alle configurazioni meno costose di riprodurre gli effetti degli ultimi sparatutto con un ottimo livello di dettaglio e senza sacrificare alcun effetto di shading.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE: DFI NF4 SLI € 195**
  nForce 4 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 2 PCI-E 16x – 3 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 2 Gigabit
- **SISTEMA MEDIO: Asus A8V-E Deluxe € 155**
  Via K8T890 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x - 2 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Gigabyte K8NF9 € 110**
  nForce 4 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 8 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

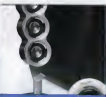
Il Socket 939, grazie al doppio canale verso la RAM, conquista il cuore di tutti i Sistemi. Il chipset nForce 4 si presenta nella doppia veste SLI e standard, ma è il K8T890 che, facendo leva su un ottimo rapporto prezzo/prestazioni, riesce a ritagliarsi spazio nel Sistema medio.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair TwinX 4000 Pro € 620**
  4 DIMM da 512 MB – Latenze 3-4-4-8 a 500 MHz – 2,75 V – Dissipatore metallico con LED
- **SISTEMA MEDIO: 1 GB OCZ 3200EL Platinum € 233**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 2-3-2-5 a 400 MHz – 2,6 V – Dissipatore metallico
- **SISTEMA BASE: Kingston Value 1 GB PC 3200 € 140**
  2 DIMM da 512 MB – Latenza 2.5-3-3-8 a 400 MHz – 2,7 V – Nessun dissipatore

I moduli PC4000 ben si abbinano al moltiplicatore sbloccato dell'Athlon FX-55, permettendone l'overclock. Il Sistema medio sfrutta delle eccellenti OCZ a bassa latenza, mentre quello base può finalmente godere di 1 GB di spazio per il salvataggio dei dati, e di un'architettura a doppio canale.

▼ CASSE

- SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € [illegible]
  [illegible] Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e [illegible] – 50[illegible] Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando
- SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 129
  Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo
- SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 80
  Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS Totali – Uscita cuffie – Comandi volume su satellite frontale

Grazie a 500 Watt di potenza e ai coni ben dimensionati, le Z-5500 offrono un suono limpido e perfettamente coordinato dal decoder digitale centrale. Le Inspire di Creative puntano, invece, a soddisfare i giocatori dotati di schede Audigy 2 che desiderano udire perfettamente i nemici alle loro spalle.

▼ MONITOR

- SISTEMA IDEALE: ViewSonic [illegible] € [illegible]
  [illegible] pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima [illegible]x1200 – DVI e VGA – 4 ms
- SISTEMA MEDIO: BenQ FP71E+ € 310
  17 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 8 ms
- SISTEMA BASE: Samsung SM710N € 280
  17 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 12 ms

I tre monitor LCD scelti si distinguono per l'ottima reattività dei cristalli, fondamentale negli sparatutto in soggettiva. Il ViewSonic sbaraglia la concorrenza dichiarando una latenza di soli 4 ms, ma sia il BenQ, sia il Samsung possono soddisfare i videogiocatori professionisti.

▼ SCHEDA AUDIO

- SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster Audigy [illegible] Pro € [illegible]
  24 bit/96 KHz [illegible] – 24 bit/192 [illegible] in stereo – Rack esterno – EAX 4 – SPDIF ottica e [illegible] – Telecomando
- SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS € 99
  24 bit/96 KHz in modalità 7.1 – 24 bit/192 KHz in modalità stereo – EAX 4 – Uscita SPDIF coassiale
- SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre
  Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2 – Uscita SPDIF coassiale

Con un rapporto segnale/rumore pari a 113 db, la nuovissima Audigy Pro raggiunge la qualità sonora dei costosi decoder Hi-Fi. I giocatori che desiderano gustare gli effetti ambientali EAX 4 vengono soddisfatti dalla ZS interna. I chip integrati migliori sono quelli aderenti alle specifiche Intel HD e Via Vinyl.

▼ MASTERIZZATORE DVD

- SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Toshiba [illegible] € [illegible] Plextor PX-[illegible] € [illegible]
  Serial ATA – Dual Layer – 8 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+RW 8x – GigaRec
- SISTEMA MEDIO: DVD R/RW NEC 3520 € 70
  Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+RW 8x
- SISTEMA BASE: LiteOn 1673S € 59
  Parallel ATA – Single Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+RW 8x

È tempo di dire addio ai masterizzatori per CD e di adottare la tecnologia di scrittura a 650 nm dei DVD. Il Sistema ideale sfrutta una delle prime unità con interfaccia seriale, mentre il Sistema medio è ancora legato al connettore PATA. Il LiteOn interesserà chi non desidera sfruttare i supporti a doppio strato.

▼ DISCO FISSO

- SISTEMA IDEALE: [illegible] Western Digital Raptor 74 GB in Raid 0+1 € 580
  148 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms
- SISTEMA MEDIO: Maxtor Maxline III 300 GB € 200
  300 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso 9,3 ms
- SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 200 GB – € 120
  200 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso medio 9 ms

Il Sistema ideale si affida a una configurazione RAID 0+1 per coniugare ottimi tempi di lettura e salvaguardia dei dati. I sistemi più economici puntano invece a offrire molti GB di spazio alle installazioni dei giochi, che ormai richiedono sempre più spesso uno o due GB. Tutti i dischi sfruttano l'NCQ.

INTERFACCE TESTUALI

Comandi vocali immaturi e pad alternativi poco efficienti: questi sono i motivi per cui le tastiere accompagneranno i PC ancora per qualche anno. Ecco tre modelli USB adatti ai videogiochi.

Ideazon Zboard

€ 55

Un layout sostituibile, che si abbina di volta in volta alle caratteristiche dei titoli più importanti. Ottima per i GdR più ricchi di comandi e sempre "alla moda".

Saitek Gaming Keyboard

€ 49

Tasti retroilluminati a corsa breve, utili nelle partite notturne, pad numerico separabile e profilo sottile. Verrà presto sostituita dall'ancora migliore Saitek "Eclipse".

Microsoft Natural Keyboard Elite

€ 40

Forma ergonomica e grande area poggia-polso, per chi vuole giocare gli sparatutto per ore, senza affaticare le articolazioni. Ottima anche per i dattilografi.

RISULTATO

SISTEMA IDEALE

€ [illegible]
(limite 5.500)

SISTEMA MEDIO

€ 1.779
(limite 2.200)

SISTEMA BASE

€ 1.149
(limite 1.200)

ATTENZIONE

Consideriamo che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

La scheda madre va più lenta della proverbiale lumaca, oppure lanciando *Half-Life 2* da Steam vediamo lievitare gli oggetti presenti sul tavolo? Niente paura, i problemi hardware giocosi verranno risolti da Quedex, nella provvidenziale rubrica tecnica mensile. Scriviamogli e attendiamo il suo responso!

TRA AUDIO E VIDEO

Driver modificati poco inclini alla cinematografia, portali spaziali muniti di realistici effetti di riverbero e soldati che si fermano solo davanti ai programmi di masterizzazione. La rubrica tecnica mensile passa agilmente dall'audio al video e non dimentica di donare un utile trucco ai fortunati possessori di indirizzi GMail. Se il salvataggio online dei dati è solo l'ultimo dei vostri problemi, scrivete ad annulla@futureitaly.it o, nel caso la connessione Internet fosse annichilita da qualche radiazione aliena, all'indirizzo GMC, Via Asiago 45, 20128 Milano. Unendo le forze, riusciremo a riattivare anche il silicio più recalcitrante.

Quedex

D:> Aiuto Quedex, non riesco a installare *Brothers in Arms: Road to Hill 30*. La prima schermata, invece di mostrarmi i pulsanti corretti e la casella di inserimento del CD-Key, è piena di incomprensibili stringhe di comandi. Ho provato il disco sul PC del negoziante e tutto ha funzionato benissimo. Cosa posso fare?

Senza mittente

R:> Probabilmente, nel tuo sistema è installata l'utility di masterizzazione InCD di Ahead. Più in generale, il programma di installazione scelto da Ubisoft per *Brothers in Arms* non gradisce la presenza dei programmi MRW Mount Rainier, che semplificano il salvataggio dei dati sui supporti ottici, rendendoli simili a immensi floppy disk. Dato che il problema riguarda solo la fase di installazione del gioco, non posso che consigliarti di disinstallare la utility di Ahead per il tempo necessario a completare il Setup di *Brothers in Arms*.

Brothers in Arms non gradisce la presenza di programmi MRW.

D:> Caro Quedex, da alcuni giorni, mentre navigo con Internet Explorer e inserisco un nuovo URL, mi trovo davanti a un motore di ricerca non desiderato, che provoca un errore e fa sì che il browser si chiuda automaticamente. Temo si tratti di un plugin non voluto, che però non vedo elencato in Installazione applicazioni. Cosa posso fare?

Matteo

R:> I plugin di Explorer non richiedono una vera e propria installazione. Il browser, infatti, procede a inserire in una cartella apposita i file che li compongono, solitamente muniti di estensione .dll, dopo aver ottenuto l'esplicito permesso dall'utente. Disattivare un plugin invadente (probabilmente programmato sfruttando i controlli ActiveX, dato che le più innocue Applet Java non sono in grado di modificare le impostazioni del sistema operativo e non hanno accesso ai file dell'hard disk) è diventato semplice grazie al Service Pack 2, che ha inserito il modulo **Gestione componenti aggiuntivi** nel menu Strumenti di Explorer. Nella sua finestra sono elencati tutti i plugin attualmente attivi e quelli caricati in passato dal browser. Selezionando i meno noti (non ha senso agire sul software necessario a visualizzare i documenti PDF o i filmati Quicktime) e scegliendo la voce Disattiva riuscirai, dopo alcuni tentativi, a inibire il funzionamento del plugin molesto. Nonostante l'ultima versione di Explorer impedisca la facile installazione di componenti aggiuntivi e l'apertura di finestre di Pop Up,

I plugin di Explorer possono essere disattivati grazie al menu di Gestione componenti aggiuntivi.

FireFox acquisisce ed esegue solo i plugin più sicuri, affidando l'installazione di nuove funzioni alle estensioni.

Le impostazioni del bus PCI-E non influenzano i giochi, ma il BIOS delle schede 915P nasconde delle funzioni interessanti.

Su alcune configurazioni, il Saloon di *The Westerner* è gustabile appieno solo grazie a una patch prodotta da un fan francese.

ti consiglio, comunque, di passare al più moderno FireFox, che accetta solo i plugin più sicuri e, grazie alle sue estensioni, rende decisamente più efficiente la navigazione. L'installazione di un browser alternativo non inficia in alcun modo il corretto funzionamento di Explorer, che può essere conservato e utilizzato per visitare i siti meno aggiornati o più ricchi di controlli ActiveX.

D:> Possiedo una scheda madre Asus P5GD2 Deluxe, basata su chipset 915P, con cui vorrei spremere al massimo la mia Leadtek WinFast A6600 GT. Esplorando il BIOS, ho trovato alcune voci riguardanti le impostazioni del bus, ma non ho idea di come debbano essere configurate per favorire le prestazioni. Mi hanno detto che l'unica a offrire dei vantaggi è quella chiamata **PEG Link Mode**. Cosa mi consigli di fare?

Allan

R:> Le schede PCI-Express lasciano meno libertà di ottimizzazione rispetto ai vecchi modelli AGP, dato che si configurano automaticamente in modo da sfruttare appieno **gli 8** GB al secondo transitabili dagli slot 16x. La voce PEG Mode (PCI Express Graphics Link Mode), presente nei BIOS delle prime schede Asus con chipset 915 e 925, non ha alcun effetto sugli acceleratori 3D più recenti, essendo stata creata specificatamente per i Radeon X600. Scegliendo l'impostazione Turbo, le frequenze della prima VGA PCI-E effettivamente disponibile sul mercato venivano automaticamente innalzate di 40 MHz dal BIOS, consentendo alle motherboard di Asus di spiccare nelle prove comparative di fine 2004. Le uniche voci in grado di influenzare il rendimento della tua 6600 GT sono quelle chiamate **PEG Buffer length** e **PCI Express Frequency**. Impostando su **Long** la prima, si aumenta la quantità di dati, destinati alla GPU, immagazzinabili nella memoria cache del chip MCH, e si può di conseguenza guadagnare qualche punto in 3DMark 2005. L'innalzamento della frequenza di bus, ottenibile agendo sulla seconda voce, non offre alcun vantaggio alle schede dotate di RAM GDDR3, ma eleva lievemente le prestazioni delle VGA più economiche, quelle che fanno uso delle tecnologie HyperMemory e Turbocache per conservare le texture dei giochi nella memoria di sistema. Le impostazioni predefinite del bus PCI-E vanno comunque modificate con cautela, dato che ogni allontanamento dalle caratteristiche standard potrebbe rendere incompatibili le prime schede 1x e 4x in arrivo nella seconda metà dell'anno.
Nella sezione Advanced Chipset Settings della tua P5GD2 si cela, invece, un'impostazione più influente sulle prestazioni: la funzionalità Hyper Path 2, quando attivata, riduce le latenze delle memorie RAM. Se nel tuo sistema sono installati solo due moduli, impostando tale voce su Enabled colmerai il piccolo divario di prestazioni che vede le schede madri 915P inseguire le sorelle maggiori (basate su chipset 925X e 925XE) nelle tabelle dei benchmark.

D:> Ciao Quedex, sul mio sistema, *The Westerner* non vuole saperne di funzionare regolarmente. Ogni volta che cerco di entrare nel Saloon, comprare un errore che mi riporta al desktop e, in spagnolo, indica l'assenza di alcune texture. Ho una GeForce 5700LE, un Athlon 64 3200+, 512 MB di RAM e tutti i driver più recenti.

Alex

CREATIVE ALLA CONQUISTA DI MARTE

La normativa che regola i brevetti software, da poco definita anche in Europa, probabilmente renderà difficile la vita delle piccole case di produzione. Le più grandi aziende americane e giapponesi, infatti, non perderanno occasione per brevettare i propri algoritmi, con l'intenzione di cederli solo in licenza a chi desidererà sviluppare nuovo software. Tale norma giuridica, aspramente criticata dai programmatori amanti dell'Open source, ha di recente dato un vantaggio agli appassionati di sparatutto in soggettiva. Dopo aver rilevato che un sistema di illuminazione presente nel motore di *Doom 3* era coperto da un brevetto di 3DLabs, Creative, proprietaria della nota azienda produttrice di VGA professionali, ha imposto ai programmatori di id Software di ripagare il debito applicando le EAX HD al già spettacolare sonoro dell'avventura

marziana. Il geniale John Carmack, da sempre sostenitore delle API gratuite, è riuscito a raggiungere un compromesso con l'azienda creatrice delle SoundBlaster, scartando DirectSound in favore dello standard sonoro OpenAL. A termine dell'operazione, Creative ha introdotto un driver per le Audigy2, compatibile con OpenAL, propenso a essere esportato in ambiente Linux. id Software si appresta, invece, a distribuire una patch che applicherà i più raffinati effetti di riverbero al

suo capolavoro audiovisivo e all'espansione *Resurrection of Evil* (recensita a pag. 98). Anche *Quake IV* godrà di qualche beneficio, potendo sfruttare una modalità surround 7.1.

SOLO PER ESPERTI

UN HARD DISK VIRTUALE GRAZIE A GMAIL

La diminuzione del prezzo delle sempre più capienti Pen Drive spinge molti videogiocatori a viaggiare con qualche MB di dati personali nel taschino. Non sempre, però, l'utility indispensabile a ripristinare il PC "mal funzionante" di un amico, o la configurazione necessaria ad adattare uno sparatutto alle nostre abitudini, risulta essere a portata di mano. Gli spazi Web gratuiti non risolvono il problema, offrendo solo pochi MB di spazio agli iscritti. Gli account di posta elettronica da 1 GB si prestano meglio a essere utilizzati quali magazzini virtuali, accessibili da qualsiasi PC collegato alla Grande Rete. GMail Drive, una minuscola utility scaricabile dal sito www.viksoe.dk/code/gmail facilita ulteriormente tale operazione, sfruttando i 1.000 MB offerti dalla casella di posta elettronica di Google per creare, all'interno di Risorse del computer, un vero e proprio Hard Disk virtuale, in cui trascinare i file che vogliamo conservare online. L'utilizzo del programma non inficia quello normale della casella, che mostrerà i nostri file come allegati a delle missive con soggetto GMAILFS. Considerando che gli indirizzi GMail sono gratuiti e possono essere ottenuti solo su invito di qualche utente già iscritto, è bene non abusare di questo capiente disco, che andrebbe impiegato solo per conservare i salvataggi, le immagini o i file di testo che desideriamo mostrare e sfruttare quando siamo a casa di amici. Contenibile all'interno di un floppy, Gmail Drive richiede solo una rapida installazione e l'inserimento dei nostri dati di login.

Inserendo il nome utente e la password...

... la nostra casella di posta GMail può essere utilizzata come un piccolo hard disk online, ma con moderazione!

R:> Dove le due patch ufficiali del gioco hanno fallito, è riuscita l'intraprendenza di un giovane programmatore francese, fan di Fenimore Fillmore. Dopo aver installato la patch 1.2, reperibile dal sito dell'italiana Bryo (**www.bryo.it**), ciò che devi fare è scaricare il piccolo (231 KB) programma disponibile all'indirizzo **www.hightech-industry.com/TheWesterner_Saloon_BugFix.exe** e lanciarlo indicandogli la cartella del gioco. L'ambientazione del Saloon sarà priva delle due texture corrotte, ma il gioco funzionerà perfettamente, consentendoti di proseguire nelle tue scorribande.

D:> Ho acquistato *GTR* dopo averlo letto la vostra recensione, desiderando mettere alla prova le mie doti di guida. Il gioco, però, non vuole saperne di partire. Curiosamente, il demo precedentemente installato funzionava alla perfezione. Le caratteristiche del mio PC dovrebbero essere decisamente sufficienti, dato che ho un Athlon XP 3200+ con Radeon 9800 XT...

Monica

R:> Il programma di disinstallazione del demo di *GTR* non cancella una voce dal registro, che va poi a inficiare la corretta esecuzione del gioco completo. Avvia l'editor di registro e raggiungi la sezione **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\SBDT AB**; vi troverai una cartella chiamata **GTR**, che andrà cancellata manualmente. La reinstallazione successiva dovrebbe concludersi positivamente. La bella simulazione automobilistica tende, poi, a bloccare del tutto i PC che utilizzano le VPU di ATI lasciando disabilitata la funzionalità FastWrite. Raggiungi la sezione **SmartGart** del **Catalyst Control Center** e verifica che l'opzione omonima sia impostata su **On**.

La reinstallazione di *GTR* richiede un piccolo intervento nel registro di Windows.

D:> Possiedo un portatile AcerAspire 1603 LC con Pentium4 e Radeon Mobility 9000. Per evitare di utilizzare i driver poco aggiornati della casa madre, ho impiegato DhmodTool così da modificare gli ultimi Catalyst. Sebbene ora i giochi vadano decisamente meglio, il sistema non è più in grado di riprodurre i filmati.

Claudio

I Radeon Mobility con driver modificati hanno tuttora qualche problema con l'overlay video.

I Radeon devono sfruttare il Fast Write per eseguire *GTR*.

R:> il problema da te dettagliatamente esposto (ho dovuto accorciare la tua lettera per motivi di spazio) è causato da un difetto nell'overlay dei Catalyst successivi alla versione 4.5, che né ATI, né gli autori dei famosi Omega Driver sembrano avere ancora risolto. Disattivando l'accelerazione DirectDraw dall'utility **DXDiag**, Windows Media Player e gli altri lettori software riusciranno a riprodurre i filmati AVI e MPEG1, ma continueranno a non mostrare i video in formato MPEG 2 e, di conseguenza, i DVD. Nelle intenzioni di ATi, il bug verrà eliminato nella versione 5.6 dei Catalyst... non rimane che attendere pazientemente.

LA DOMANDA PERFETTA

Il numero di lettere riguardanti quesiti tecnici negli ultimi mesi è cresciuto notevolmente. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordiamoci di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riusciremo a fornire riguardo al computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1 GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3 A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5 Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

REQUISITI DI SISTEMA

Per definire il sistema su cui abbiamo provato il gioco, utilizziamo dei test (Q3, 3DMark05 SE, CodeCreatures) con risoluzione 1024x768 (32 bit), senza AntiAliasing, che misurano le prestazioni del nostro computer. In questo modo forniamo un'informazione completa, che tenga conto di ogni aspetto della configurazione adottata (driver, RAM, scheda grafica, processore,velocità dell'hard disk, ecc.). Confrontando i valori segnalati, e facendo gli stessi test sul vostro computer, capirete che differenza di prestazioni, in negativo o positivo, esiste tra i due PC e quindi il comportamento del gioco sul computer di casa vostra, considerando che il colore delle risoluzioni indica le prestazioni a ciascuna risoluzione (verde: tutto OK, giallo: qualche problema, rosso: niente da fare), sul computer che abbiamo utilizzato per la nostra prova. Qualche esempio di prestazioni su configurazioni standard:

Celeron 433 - 512 M8 RAM - Radeon 8500 (Catalyst 2.03)
CodeCreatures: Non gira
3DMark05: Non gira
Q3: 57,4 fps

AthlonXP 1.900+ - 512 M8 RAM - Radeon 9700 (Cat. 2.03)
CodeCreatures: 37,4
3DMark05: 1.540
Q3: 184,4 fps

Pentium4 3GHz - 512 M8 DDR RAM - Radeon 9800 (2.03)
CodeCreatures: 40,7
3DMark05: 2.338
Q3: 254,6 fps

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: La grafica di Tribes: Vengeance è nella media per quanto riguarda la "pesantezza". La tipologia di gioco, però, richiede una fluidità perfetta sia nella campagna single player, sia nelle frenetiche azioni in multiplayer. Per tale ragione, chi non possiede un sistema assolutamente al top dovrà abbassare molti dettagli grafici. Inoltre, 1 GB di RAM è caldamente consigliato.

Opzioni Grafiche **Risoluzione da 640x480 a 1600x1200, bump mapping, dettaglio delle texture, dettaglio delle ombre, dettaglio delle superfici acquatiche, dettaglio del mondo, distanza della nebbia.**

Il nostro PC: P4 3 GHz, 512 MB DDR RAM, Radeon 9800 XT

- Q3 Demo 254,6
- 3DMark05 2.492
- CodeCreatures 34,6

800x600: È possibile giocare con tutto al massimo.
: La qualità della grafica deve essere abbassata per ottenere una fluidità accettabile.
1280x1024: Decisamente troppo scattoso, se non ai minimi dettagli.

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato Chissà se qualche casa di software riuscirà a strapparci il fatidico "dieci"?

9 Un capolavoro un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il titolo vale l acquisto

8 Un ottimo gioco, che per alcuni motivi, non riesce a raggiungere il "9" Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi

7 Un buon gioco che non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "8" o di un "9" Dovremo sorvolare su qualche difetto, ma sarà in grado di regalarci ore di divertimento

6 La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione

5 Qui cominciano i problemi Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale

4 Non ci siamo proprio I casi sono due il concetto di gioco non ha ragione di essere, oppure è stato sfruttato talmente male da minare completamente le buone intenzioni iniziali Evitiamolo

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio Quasi quasi potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate Suvvia non scherziamo

2 Peggio di "tre" Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 4 con Ge Force FX 5900 Ultra E non stiamo parlando di un emulatore

1 Ancora peggio di "due" Serve sapere altro?

GIOCO DEL MESE

GMC assegna l ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa"

GIOCO CONSIGLIATO

I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!

I videogiochi hanno un costo elevato tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA

Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per Il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in. Completare la propria collezione di DVD - nel senso che vuole tutti i DVD usciti sul mercato
Gioco preferito. *LEGO Star Wars*

PAOLO DENTE
Specializzato in. Essere evocato quando Linux dimostra i suoi limiti, specie se la distribuzione e quella sbagliata
Gioco preferito *Fare i siti per gli amici, forse*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Ascoltare improbabili sonorità tribali e impostare salvaschermi psichedelici preferibilmente cammellati
Gioco preferito. *GTR*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in. Tutti i giochi che coinvolgano una telecamera e un PC E magari un pallone
Gioco preferito: *PES 4 con la telecamera*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in. Portare la cultura Pop americana all'interno della redazione di GMC, con tanto di torta di mele e Hulk Hogan
Gioco preferito: *GTR*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Stupire il suo pubblico con interventi spettacolari sui migliori GdR ispirati a "Guerre Stellari"
Gioco preferito *Star Wars KOTOR II*

SILVIA MUNGO
Specializzata in. Organizzare interviste con l'ITP, facendo scrivere l articolo al suo boss perchè "non ha tempo"
Gioco preferito *Thief III*

MADE IN ITALY

Un po' di orgoglio nazionale non guasta!

IL gioco di copertina di questo mese è tutto italiano. Non solo le auto, provenienti esclusivamente da ogni epoca della storica scuderia Alfa Romeo, ma anche lo sviluppatore, che chi gioca da qualche anno non faticherà a ricordare.

Stiamo parlando di Milestone, software house tricolore che in passato ha creato degli indiscussi capolavori, quali *Screamer* e *Superbike*, dimostrando di non aver nulla da invidiare, quando si parla di titoli a due o quattro ruote, agli sviluppatori stranieri più blasonati.

Con *SCAR – Squodro Corse Alfo Romeo* Milestone "gioca in casa", schierando un titolo che fa del divertimento la propria bandiera. Siamo molto contenti di affermare che non si tratta di un semplice "clone" di prodotti usciti più o meno di recente: *SCAR* racchiude spunti piuttosto interessanti e originali, come leggerete semplicemente voltando pagina.

D'altra parte, è un numero davvero ricco. Sfatando una tradizione che vuole oltre il 70% dei titoli in uscita nell'ultimo trimestre dell'anno, a ridosso delle festività natalizie, giugno vede una vera valanga di giochi in arrivo per il nostro PC. Iniziamo dallo splendido *Close Combot: First to Fight* di Take Two, un FPS consigliato a chiunque desideri provare uno sparatutto dal taglio tattico. Proseguiamo tornando sulle quattro ruote volanti di *TrockMonio Sunrise*, nuovo capitolo dell'omonimo gioco di guida fantasioso e quasi senza regole, che aveva già conquistato il volante di Alberto "Pape" Falchi. Si continua con *Porioh*, che potremmo definire un riuscito incrocio tra *Holo* e *Unreol Tournoment*; con l'espansione per *Doom 3*; con *Stronghold 2*; con lo strategico napoleonico *Imperiol Glory* e con il survival horror *Cold Feor*...

Insomma, anche questo mese ne abbiamo per tutti i gusti!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

VINCENZO BERETTA
Specializzato in. Millantare misteriosi guasti al computer per giustificare ritardi inauditi e poco credibili
Gioco preferito:
Silent Hunter III

LUCA PATRIAN
Specializzato in. Istruire i colleghi nella "nobile arte" del Wrestling, indulgendo nell'illustrazione della Tombstone Piledriver
Gioco preferito:
GTR

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in. Sognare incursioni stealth con Paglianti, e farsi beccare subito dalle guardie, peraltro disarmate
Gioco preferito:
Raven Shield

MONICA SOTGIU
Specializzata in Educare i collaboratori nella disciplina di passare i testi nei tempi stabiliti, preferibilmente accompagnati da un gelato
Gioco preferito:
Final Fantasy VIII

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Adorare chi gli procura in anteprima sei mesi di gioco gratis sul suo MMORPG preferito
Gioco preferito:
World of Worcraft

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in Rispondere assiduamente alle mail dei lettori che gli scrivono spesso e tutto in stampatello Ma è il lavoro!
Gioco preferito:
Project Snowblind

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in. Segnalare i voti sbagliati sulla sua rivista preferita, in modo che possano essere inserite le errata corrige
Gioco preferito:
Still Life

GENERE: GIOCO DI GUIDA

SCAR

SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

Conta di più il pilota o la squadra?

I circuiti reali, come Hockenheim, sono ben riprodotti. Peccato che queste auto non raggiungano velocità adeguate a sfruttarli a pieno.

L'italiana Milestone ha trovato il successo con i giochi di guida. Titoli come *Screamer* e *Superbike 2001* l'hanno consacrata quale una delle migliori software house nel genere in tutto il mondo e, in assoluto, la migliore in Italia, Paese la cui tradizione motoristica è ben nota.

Eppure, era da parecchio che non si vedeva una realizzazione di questa casa su PC, mentre le produzioni per console, sebbene dignitose, non riuscivano a rivaleggiare con la concorrenza, né con i suoi passati capolavori.

SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo vuole invertire tale tendenza, rilanciando il nome di Milestone sia tramite l'introduzione di nuove caratteristiche, sia senza disdegnare di raccogliere l'eredità di alcuni illustri "competitor", quelli che negli ultimi anni hanno rivoluzionato il genere. Il traguardo è piuttosto ambizioso, ancor di più se si considera che *SCAR* nasce multiformato. Di conseguenza, il suo motore grafico non può essere studiato per sfruttare al 100% una piattaforma, ma deve essere abbastanza scalabile da adattarsi, con le ovvie differenze, sia alla mostruosa potenza di un PC di ultima generazione, sia a un'ormai anziana PlayStation 2.

SCAR vuole soprattutto rivelarsi innovativo rispetto a tutti i giochi di guida disponibili, anche quelli mai convertiti da console su computer. Un obiettivo non facile, considerando che, mentre su PC sono state poche le rivoluzioni negli arcade di guida, guardando nell'orticello delle console si nota una serie notevole di stravolgimenti. Prodotti come *Burnout*, *Gran Turismo*, *Project Gotham Racing* e *Need For Speed Underground* hanno aperto nuove strade, e solo l'ultimo di questi ha visto la luce (con notevole successo) sulla nostra macchina da gioco preferita.

SCAR tenta di colmare questo spazio vuoto, ma anche di aggiungere qualche elemento in più, proponendosi come innovatore, non come semplice "giochino" che segue il trend segnato da altri. Per arrivare a tanto, i programmatori di Milestone hanno scelto di concentrare l'attenzione sul pilota, non sulla vettura, evitando però di puntare su una trama coinvolgente, come nel caso di *TOCA Race Driver 2*. Hanno preferito lasciare che sia il giocatore stesso a creare la propria storia, introducendo alcuni elementi tipici del gioco di ruolo.

Non pensate a *Morrowind*, quanto a *Diablo*: le capacità al volante rimangono fondamentali e la gestione delle skill del personaggio si limita a qualche piccolo bonus, non certo disprezzabile. L'albero delle abilità è piuttosto articolato e, sebbene lo stile di guida non venga stravolto nemmeno "pompando" in maniera esagerata alcuni parametri, la possibilità di sperimentare con varie combinazioni introduce un elemento strategico piuttosto interessante,

IN ITALIANO

Il gioco è sviluppato in Italia da italiani. Non c'è da stupirsi che sia tradotto!

PROVA SU STRADA

In esclusiva su GMC, troverete nel CD 3 e nel DVD allegati alle omonime edizioni della rivista il demo di *SCAR*. Per provare "su strada" il nuovo titolo di Milestone!

L'UOMO TIGRE, CHE LOTTA CONTRO IL TEMPO

Presente, ma non invasivo, il bonus offerto dal Tiger Effect è un interessante elemento arcade, capace di smorzare la tensione di gare altrimenti piuttosto difficili. Se, all'inizio, non ci si farà quasi caso, con il tempo risulterà un prezioso alleato. E non solo per rimediare a evidenti errori di guida, bensì anche per limare meglio qualche curva o per evitare irrimediabili sorpassi ai nostri danni. Premendo l'apposito pulsante, si avrà modo di far scorrere al contrario il replay degli ultimi istanti di gara, stoppando e riprendendo il controllo nel momento cruciale. Non riuscirete ad abusarne, considerando quanto il gioco è avaro nell'elargire i secondi necessari, ma una guida precisa permetterà di ottenere, oltre ai punti esperienza, qualche decimo in più, che nelle gare più lunghe si trasformerà in un vantaggio non da poco.

Correre lungo le strade di campagna è fra le situazioni più intriganti del gioco.

Un avversario ci ha innervosito troppo, facendo aumentare a dismisura lo stress.

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: Il motore di *SCAR* è adeguato, ma non certo un gioiello tecnologico. I requisiti sono, in ogni caso, piuttosto elevati, soprattutto per quanto riguarda la CPU. Sul nostro computer non abbiamo riscontrato alcun problema, ma non si tratta certo di una configurazione di basso profilo. Se non siete dotati di una macchina potente, provate il demo presente nelle versioni CD e DVD di GMC.

■ Opzioni Grafiche **Tutte le risoluzioni supportate dal monitor, impostazione refresh rate, Cube Environmental Mapping.**

Il nostro PC P4 3,4 GHz, 1 GB RAM DDR2, GeForce 6800

■ Q3 Demo	340,5
■ 3DMark05	5.452
■ CodeCreatures	78,1

1024x768: Il gioco è un missile, anche con filtri attivati.
1280x1024: Nessun problema, nemmeno applicando tutti i filtri del caso.
1600x1200: L'AntiAliasing crea qualche problemino di fluidità, ma disattivandolo tutto si risolve.

ALBERO GENEALOGICO

In *SCAR*, l'elemento GdR assume maggior importanza con il proseguire del gioco. All'inizio sarà possibile incrementare solo tre valori relativi al pilota, mentre sbloccando i campionati successivi si interverrà anche sulle altre caratteristiche. Una soluzione che garantisce una curva di difficoltà ben calibrata, impegnando anche i più esperti pur senza offrire scogli molto ardui da superare, e che consente di prendere confidenza con le peculiarità di *SCAR*. Sebbene i menu troppo caotici rischino di mettere in ombra l'importanza di gestire saggiamente i punti esperienza, consigliamo un piccolo sforzo per "smanettare" con questa sezione. Ripartire in maniera efficiente le skill permette di adattare il gioco a vari stili di guida e lascia spazio a nuove partite, anche dopo aver esplorato tutte le piste e le auto.

che garantisce un certo margine di rigiocabilità. Si sarà liberi di scegliere se investire i propri punti esperienza in abilità pratiche o in altre meno verosimili. Alcuni preferiranno cercare di creare un alter ego virtuale particolarmente abile nel prendere le curve, dotato di un piede abbastanza sensibile da minimizzare le sgommate in accelerazione o in frenata; altri si divertiranno ad aumentare la resistenza agli urti o a incrementare al massimo i secondi di Tiger Effect (la possibilità di tornare indietro nel tempo, di qualche istante, di cui si tratterà fra breve) disponibili, contando più sull'eventualità di rimediare facilmente agli errori, che sullo stile pulito e preciso. Ovviamente, si potranno anche bilanciare le skill secondo i propri gusti, ottenendo sfumature intermedie rispetto agli estremi presi a esempio.

I punti necessari per migliorare le abilità vengono accumulati durante le competizioni, in vari modi. Il risultato della gara, ovviamente, sarà fondamentale, ma se ne collezioneranno altri tramite derapate perfettamente controllate, giri veloci e scie perfette. Non è certo una novità, questa, quanto un'eredità dei recenti arcade per console, dove solitamente si possono sbloccare vetture o tracciati grazie a tali esibizioni di bravura. Nel caso di *SCAR*, i punti risultano più integrati nel gioco, non finalizzati alla scoperta di contenuti aggiuntivi, quanto al miglioramento dell'alter ego e alla semplificazione delle gare successive, in cui gli avversari saranno più tenaci.

Sarà proprio questo desiderio di vincere a permettere loro di ingaggiare sfide particolarmente ardue.

> **"Sarà il giocatore a creare la propria storia"**

Non solo contro il giocatore, ma anche nei confronti delle altre intelligenze artificiali, perennemente in lotta per il podio. Ciò costerà errori che, in certi casi, potrebbero spianare la strada alla vittoria del giocatore, in altre situazioni coinvolgerlo in incidenti e fargli perdere, magari all'ultimo giro, il piazzamento faticosamente conquistato. Non sarà assolutamente semplice piazzarsi nelle prime posizioni: le automobili in gara sono tutte della stessa classe e l'unica discriminante sarà il pilota, oltre a una certa percentuale di casualità, come precedentemente accennato.
Un errore grave basterà, solitamente, a distanziarvi dagli altri, come nelle simulazioni più serie, ma il sistema di skill evita la frustrazione dei prodotti dedicati ai puristi. Il Tiger Effect consente, per esempio, di rimediare a errori madornali, evitando di "bruciare" una lunga gara per una distrazione o per un evento imprevisto, ma la sua disponibilità è talmente scarsa, che raramente riuscirete a sfruttarlo per più di due o tre volte a circuito.

Se il Tiger Effect è una discriminante solamente nelle situazioni limite, gli altri valori relativi al pilota giocano un ruolo essenziale in ogni istante della gara. Sul display sono rappresentati diversi indicatori che andrebbero costantemente tenuti d'occhio. Uno, il più ovvio, evidenzia lo stato della vettura: quest'ultima si danneggia, anche

LE SKILL IN AZIONE

Ecco quali sono le indicazioni essenziali di cui tenere conto, una volta seduti dietro il volante.

Le vetture sono realizzate discretamente, sebbene i riflessi esagerati non ci abbiano assolutamente convinto.

I danni sono ben evidenti, ma la vettura funzionerà senza alcuna limitazione, almeno se l'indicatore dello stato non raggiungerà lo zero.

visivamente, ma eventuali incidenti non hanno impatto sulle prestazioni. Quando, però, "l'energia" scende a zero, la competizione è finita.
Un secondo parametro indica, invece, il livello di stress del pilota: quando si viene tallonati da vicino, la tensione aumenta e il valore comincia a calare. Avvicinandosi al limite inferiore, si inizieranno a sentire le palpitazioni del cuore sempre più pesanti, sino a raggiungere il culmine, quando per alcuni istanti la vista si offuscherà e i movimenti inizieranno a non essere più fluidi. Riuscire a rimanere in pista non sarà facile, specialmente quando oltre all'auto che incalza, saranno presenti altri avversari. Alcuni giocatori potrebbero trovare particolarmente fastidioso tale inconveniente: la soluzione ideale sarà di migliorare a dismisura il valore di resistenza del pilota, in modo da rendere rari tali "mancamenti". È tutto sommato possibile sfruttare questa peculiarità del gioco per divertirsi a infastidire le intelligenze artificiali: non sono certo esenti dalla "regola" e, investendo i propri punti esperienza nell'aggressività, i più perfidi eviteranno complicati sorpassi, limitandosi a innervosire chi li precederà, fomentando un errore. Una tattica implementata fantasiosamente in *SCAR*, ma spesso utilizzata nelle gare disputate su circuiti concreti e non virtuali.

Il cuore del gioco funziona, dunque, molto bene, con tutte le skill del pilota che effettivamente trovano un riscontro reale in termini di giocabilità. Anche sotto il profilo del realismo non si devono muovere particolari critiche. *SCAR* non ha velleità simulative, intende divertire, ma esibisce in ogni caso un motore fisico piuttosto curato.

Basandosi su auto "comuni", tutte prodotte da Alfa Romeo, il giocatore si trova fra le mani dei veicoli non particolarmente spinti, quindi piuttosto facili da tenere in pista anche nella vita reale. Prendete un qualsiasi neopatentato, dategli in mano un'Alfa 75 e lanciatelo sul circuito di Monza: difficilmente farà errori grossolani e, anche in questo caso, l'uscita di strada non sarà mai disastrosa, considerando le velocità relativamente basse in gioco. Tutt'altro discorso sarà, per l'inesperto pilota, eseguire un giro perfetto.

SCAR ripropone esattamente questo tipo di meccanica. Per evitare di far stagnare il gameplay farcendolo di circuiti da Formula 1, dove correre lentamente e con la massima precisione, buona parte dei tracciati è ambientata in luoghi più consoni alle vetture italiane: sfreccerete per le strette vie del centro di Milano o nella campagna sicula, con puntate sulle strade di altre città europee. I percorsi non sono tantissimi, così come il numero

Le telecamere virtuali utilizzate dal replay potrebbero essere posizionate meglio, ma in ogni caso alcune inquadrature sono ottime.

COSA OFFRE LA CASA?

La modalità Sfide è una delle più divertenti. Consiste in una serie di brevi prove da superare per dimostrare la propria capacità di domare i bolidi in varie situazioni. Per non rovinarvi la sorpresa, vi anticipiamo solamente quelle immediatamente disponibili:

Trappola
Avete presente gli autovelox? In questo caso funziona al contrario: al momento dello "scatto" dovrete viaggiare sopra una certa soglia.

Supera il Limite
Simile al precedente, ma la velocità non verrà rilevata solo per un istante, bensì lungo alcune tratte, in cui dovrete mantenervi sempre sopra una data velocità.

Guida Pulita
Sembra una gara normale, ma gli avversari saranno parecchio accaniti. Non conterà vincere, ma arrivare interi alla fine. E non sarà certo facile.

Inseguimento
Avete pochi secondi per raggiungere, e superare, il vostro avversario.

Fuga
Il nemico incalza: cercate di seminarlo nei secondi che avete e a disposizione.

I duelli sono spesso serratissimi e non consentono di rilassarsi mai un attimo.

delle vetture, ma la varietà viene garantita dalle numerose modalità di gioco disponibili.

Non esistono solo tornei, ma anche gare a tempo e una serie di sfide alternative di ogni tipo. Dal tallonamento di un'auto, alla necessità di superare un certo limite di velocità, passando per la fuga da un inseguitore, al raggiungere (integri) la fine di un'estenuante competizione. Nel mondo PC non sono molte le produzioni a vantare una tale pletora di modalità e opzioni di gioco; e sebbene certe idee non siano originali, il tutto ben si integra in *SCAR*.

Milestone è comunque riuscita a proporre degli spunti interessanti, insieme alle strizzatine d'occhio verso alcuni bestseller, e ciò le fa meritare un plauso. Non sfugge, però, ad alcune tirate d'orecchie. Per quanto curato, *SCAR* non riesce a eguagliare il successo e la freschezza dei precedenti capolavori dello sviluppatore italiano. In parte per il motore grafico, che non si può certo definire all'avanguardia: effetti di luce approssimativi, shader piuttosto basilari e modelli tridimensionali relativamente semplici non lo rendono uno spettacolo

"Ci sono tornei, gare a tempo e sfide di ogni tipo"

per gli occhi quanto avremmo voluto. Fortunatamente, le carenze tecniche sono bilanciate da un design grafico di ottimo livello, che nonostante i problemi evidenziati, riesce a nascondere le "magagne", rendendo il tutto piacevole e credibile, pur se non eccezionale. Anche la gestione dei menu sarebbe migliorabile, sia per quanto concerne la navigazione (lenta e non sempre intuitiva), sia sotto il profilo della coerenza. Oltre a non rispettare lo standard "de facto" per quanto riguarda i tasti (sia in gioco, sia nei menu), l'interfaccia di *SCAR* non risulta immediatamente comprensibile, rendendo complessa e a tratti noiosa la gestione del pilota, che è il cardine del gioco. Segnaliamo, infine, qualche bug dell'Intelligenza Artificiale: solitamente ottima, in certe situazioni pare che i piloti impazziscano, lasciando che il giocatore raggiunga distacchi impressionanti. Non capita troppo spesso, però, e questo renderà la vostra carriera in *SCAR* irta di piacevoli difficoltà!

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

GTR, Nat 04, **8**
I Simbin sono riusciti a creare, per il momento, la simulazione di guida per eccellenza.

World Racing, Nov 03, **8**
Simile, come impostazione, a *SCAR*, ma privo di elementi da GdR.

■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **Milestone** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 1 GB RAM, connessione a Internet** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.blackbean.com**

- Tante Alfa Romeo da guidare
- Intrigante la gestione delle skill
- Numerose modalità di gioco

- Tecnicamente povero
- Serviva qualche circuito in più
- Menu e comandi poco intuitivi

La gestione del pilota e delle sue abilità risulta molto intrigante, ma sarebbe stata apprezzabile una maggior cura per i dettagli.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

GENERE: SPARATUTTO TATTICO

CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT

Il genere degli sparatutto tattici s'impreziosisce di una nuova gemma: siete pronti a liberare Beirut?

Le architetture mediorientali sono state riprodotte in maniera impeccabile.

NESSUNO RESTA INDIETRO

Seguendo alla lettera la filosofia dei Marine, in *First to Fight* dovremo occuparci anche dei commilitoni feriti. Quando la barra dell'energia di uno dei nostri compagni scenderà a zero, questi resterà a terra in fin di vita. Sarà nostro compito intervenire velocemente con un medikit per stabilizzare la situazione e chiamare un infermiere, che lo porterà al campo base più vicino per curarlo. La missione continuerà con la squadra ridotta di un elemento, ma un'ulteriore perdita decreterà il nostro fallimento.

Dopo aver curato il compagno ferito, potremo farlo portare al campo base da un infermiere.

In prossimità di un angolo, i componenti della nostra squadra coprono automaticamente tutte le direzioni.

IN ITALIANO

Close Combat: First to Fight ha scatola e manuale in italiano. Tutti i testi mostrati sullo schermo sono stati tradotti nella nostra lingua, ivi compresi i sottotitoli delle "news" durante i notiziari. Il parlato, però, è rimasto in inglese: nonostante questo, grazie all'adozione di particolari avvisi sugli obiettivi da raggiungere, *First to Fight* resta perfettamente giocabile.

IL filone dei giochi a sfondo militare non sembra conoscere momenti di crisi: parallelamente alla scorpacciata di titoli ispirati agli eventi del secondo conflitto mondiale, le operazioni militari in Medio Oriente hanno fornito agli sviluppatori un altro, vasto sfondo su cui disegnare titoli di stampo bellico.

L'innovazione più eclatante nei prodotti recenti è l'attenzione maggiormente marcata verso gli aspetti simulativi di un conflitto combattuto tra i vicoli delle città, al punto che le stesse forze armate, consapevoli del grado di realismo raggiunto dai videogiochi, hanno iniziato a commissionare ai team di sviluppo simulazioni attraverso cui addestrare i propri uomini.

Proprio da una simulazione pensata per i Marine degli Stati Uniti deriva anche *Close Combat: First to Fight*, che si propone non solo di riprodurre con grande realismo le armi e le divise di una squadra di soldati impegnata tra i vicoli di Beirut, ma di farlo basandosi sui capisaldi tattici e morali che governano la vita degli appartenenti al famosissimo corpo scelto. Un approccio già constatato in *Full Spectrum Warrior*, ma che in questo caso sposta l'accento sull'azione diretta, piuttosto che sulla pianificazione tattica dei movimenti dei team.

In *First to Fight*, infatti, saremo impegnati in prima linea, chiamati a vestire il ruolo del caposquadra di un manipolo di quattro marine, che si troverà ben presto nel vivo di un conflitto da combattere casa per casa. La trama di base, come spesso accade in questo genere di giochi, è più che altro accessoria. Nonostante siano presenti delle sequenze filmate in stile "CNN" tese a dare un legame alle vicende, queste vengono immediatamente dimenticate quando ci si trova sulle strade della città libanese. Basta sapere chi sono i nemici e quali obiettivi dobbiamo, di volta in volta, raggiungere; i marine, del resto, sono soliti eseguire gli ordini senza fare troppe domande. In ogni caso, il nostro compito è quello di liberare

Alcune missioni si svolgono al buio: la visuale notturna, in questi casi, è particolarmente utile.

La desolazione di un mercato dopo una sparatoria: è fondamentale salvaguardare la vita dei civili.

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: **Nonostante la grande mole di dettagli grafici che è chiamato a muovere, il motore grafico di *Close Combat: First to Fight* si dimostra ampiamente adattabile. Solo esagerando con la risoluzione, l'AntiAliasing e il filtro anisotropico si scende sotto la soglia della giocabilità. In linea generale, il sistema di prova è stato in grado far girare il gioco al meglio anche a 1600x1200, rinunciando a qualche effetto.**

■ Opzioni Grafiche **Risoluzione da 640x480 a 1600x1200 (risoluzioni widescreen native per plasma, LCD e proiettori), AntiAliasing, dettagli rendering, ombre, riflessi, texture, mipmapping, ragdoll e molto altro.**

Il nostro PC: P4 2,8 GHz, 1 GB DDR RAM, RADEON X800 XT

Q3 Demo	296,5
3DMark05	4.946
CodeCreatures	65.1

1024x768: AA 8x, filtro anisotropico 16x, tutto al massimo e fluidità irreprensibile.
1280x1024: È necessario limitare l'AA 4x per restare sopra la soglia di giocabilità.
1600x1200: Si gioca rinunciando all'AA più spinto, ma permane qualche indecisione.

L'IRRUZIONE, QUESTA DISCIPLINA

Di fronte a una porta chiusa, potremo scegliere di aprirla normalmente, agendo sul tasto "usa", o di attivare il menu radiale per adottare una tattica più raffinata. Le opzioni disponibili sono due: irruzione e irruzione con granata. Nel primo caso, i marine entreranno sparando nella stanza, assumendo posizioni di controllo ed eliminando ogni minaccia. Nel secondo, la porta verrà aperta per pochi istanti, così da consentire il lancio di una granata. Solo dopo la deflagrazione, i soldati procederanno all'irruzione. In seguito a uno dei due ordini, i marine si disporranno in fila di fronte alla porta e noi potremo scegliere quale posizione assumere in questa particolare formazione. I nostri compagni si sistemeranno di conseguenza senza alcun problema e, scelta la posizione preferita, avvieremo l'azione premendo il tasto "usa".

il centro abitato dall'assalto del generale Badr che, contando sui suoi miliziani e sull'appoggio siriano, ha approfittato dell'assenza del presidente designato per prendere il controllo di alcuni quartieri.

È proprio in una di queste zone che il team Charlie viene trasportato all'inizio del gioco: i quattro soldati rivestono i tipici ruoli della configurazione "Ready-Team-Fire-Assist", una disposizione tattica che garantisce protezione costante ed efficace in tutte le direzioni. Già dai primi movimenti, si apprezza il rigore con cui tale approccio è stato replicato dalla realtà al monitor: nei panni del comandante, saremo chiamati a determinare gli spostamenti di tutta la squadra. I nostri compagni – perfettamente addestrati – si muoveranno di conseguenza, assumendo la formazione più adatta a ogni situazione e intervenendo in prima persona quando avvisteranno una potenziale minaccia.

Ogni ruolo è ben definito e se il nostro compito sarà quello di guidare i movimenti globali, durante l'azione conteremo su un fuciliere dotato di un M16A4, su un mitragliere pronto a darci copertura con un potentissimo mitragliatore SAW e su un fuciliere di supporto assegnato al delicato compito di guardarci le spalle. Ognuno di questi ruoli implica mansioni specifiche quando ci si avvicina a un incrocio o al momento di fare irruzione in una stanza: il mitragliere, per esempio, facendo affidamento su un'arma a lunga gittata e su un volume di fuoco cospicuo, è tipicamente la "testa di ponte" del gruppo in molte situazioni, ed è quindi anche l'elemento che riporta più facilmente ferite. È essenziale, dunque, mantenerlo in salute curandolo con gli appositi medikit.

L'efficienza dei nostri soldati è realmente incredibile, al punto che, durante le prime missioni, ci si scorda della facoltà di impartire loro ordini specifici. Agendo sull'apposito

"Si possono assegnare compiti specifici"

menu radiale, richiamabile con il tasto destro del mouse, si apre, però, un ampio ventaglio di variabili nell'interpretazione tattica degli scontri: è possibile, per esempio, mandare in avanscoperta la squadra mantenendo una posizione da registra arretrato, pianificando con calma ogni singolo movimento sul campo di battaglia. Oppure, è consentito scegliere di assegnare determinati compiti a un singolo militare, o dividere il team per mantenere un controllo incrociato particolarmente efficiente. In ogni caso, vedere i soldati all'opera è uno spettacolo: si avvicinano agli angoli con circospezione, si coprono a vicenda durante l'avanzata, assumono posizioni tatticamente ineccepibili di fronte a ogni tipo di pericolo.

Tra gli ordini impartibili troviamo, inoltre, compiti di copertura, che portano i soldati selezionati a controllare una zona specifica, oppure l'attivazione di una raffica di soppressione, utilissima per permettere a una parte del team di attraversare un incrocio esposto al fuoco nemico. Il problema è che non sempre i nostri compagni si dimostrano efficienti nell'esecuzione: talvolta, un comando di copertura non viene accolto semplicemente perché un soldato ha un ostacolo sulla visuale. In questi casi, si sente la mancanza della libertà di concatenare più ordini (vai là, copri in quella direzione), che vanno invece impartiti separatamente, quindi in modo un po' più macchinoso. A causa dell'elevata quantità di tasti necessaria a controllare il gioco, anche la semplice

TI AVANZA DEL PIOMBOP

I marine contano su una buona dotazione di munizioni, ma nelle fasi più concitate capiterà che queste vadano a esaurirsi. Per fortuna, è consentito raccogliere da terra le armi dei nemici abbattuti, e si possono trovare in punti specifici di Beirut alcune casse da cui rimpinguare il nostro arsenale.

L'INTERFACCIA IN DETTAGLIO

Una corretta percezione della situazione sarà essenziale per combattere in *First to Fight*.

Il nostro M16A4 è dotato di mirino, e ci permette devastanti azioni da cecchino.

Le vicende vengono commentate dalla stazione televisiva INN: la trama non è trascendentale.

Texture e illuminazione sono eccellenti, peccato che non si sia liberi di sparare alle fonti di luce per oscurare gli ambienti.

selezione di uno o più uomini può risultare poco immediata: in condizioni di pericolo, non sempre si ha il tempo di spostare la mano dalla zona sinistra della tastiera per raggiungere i tasti 7, 8, 9 e 0, dedicati alla selezione di un singolo membro o dell'intera squadra. Forse, si sarebbe potuto studiare un sistema più efficace, perlomeno per suddividere il gruppo in due sotto-unità da due elementi, anche se la frenesia che caratterizza i momenti più concitati contribuisce, in fondo, alla sensazione di realismo che il gioco intende comunicare.

Close Combat: First to Fight è un titolo da affrontare con molta calma, e non è un caso se i movimenti del team Charlie sono molto compassati. Abituati a sparatutto più dinamici, inizialmente ci si sente un po' limitati dalla tipica avanzata circospetta dei marine, senza contare che è dato di rallentarla ulteriormente o di accucciarsi/sdraiarsi per procedere con maggiore cautela. Basta qualche livello, però, per comprendere che questa impostazione è l'unica possibile in un ambiente ostile quale quello proposto da *First to Fight*: i nemici sono disseminati dappertutto, ogni terrazza è il potenziale nascondiglio di un cecchino ed è necessario prestare molta attenzione.

Per fortuna, conteremo sull'aiuto di squadre specializzate, che saranno preziosissime in situazioni specifiche. In presenza di installazioni fisse o posti di blocco particolarmente pericolosi, infatti, avremo modo di richiedere l'intervento da parte dell'artiglieria o di elicotteri, che saranno lietissimi di eliminare la minaccia per lasciarci avanzare. Gli angoli più "trafficati" di Beirut, invece, imporranno la presenza di un cecchino, che andrà a occupare una posizione elevata e ci aiuterà a togliere di mezzo qualche avversario. Anche questi interventi sono accessibili attivando il menu radiale, richiamabile premendo il tasto destro del mouse.

Le caratteristiche base di *Close Combat: First to Fight* sono coadiuvate da un impianto tecnico di ottimo livello, che, pur senza ambire alle vette di *Doom 3* o di *Half-Life 2*, si presenta ricco di poligoni e impreziosito da texture di qualità elevata. Le animazioni dei soldati sono generalmente buone, anche se, talvolta, i nemici si presentano in modo un po' ripetitivo. In generale, il gioco risulta gradevole anche agli occhi più esigenti. Una buona grafica, quindi, accompagnata da un sonoro ispirato e riuscito, sia nel non facile compito di tratteggiare un sottofondo da battaglia credibile e mai sopra le righe, sia nella presenza del tema musicale, che si ripresenta per sottolineare azioni particolari, quali l'irruzione in una stanza o

GEMELLI ETEROZIGOTI

Ambientazione mediorientale, movimenti di squadra, approccio tattico alle missioni: a prima vista, *Full Spectrum Warrior* e *Close Combat: First to Fight* sembrerebbero avere molte cose in comune. In realtà, dal punto di vista della giocabilità i due titoli sono molto diversi. Il primo presenta dinamiche vicine a quelle degli strategici in tempo reale, ponendo l'accento sulle tattiche di accerchiamento e limitando le possibilità di intervento in prima persona del giocatore. *Close Combat: First to Fight*, invece, ci mette dietro il mirino, nei panni del comandante della squadra, offrendo un approccio maggiormente improntato all'azione. Due filosofie piuttosto diverse, quindi, capaci di adattarsi a differenti tipi di giocatore. Difficile stabilire un vincitore tra questi contendenti: miscelando opportunamente le caratteristiche salienti dei due titoli, si potrebbe ottenere un vero e proprio capolavoro!

Full Spectrum Warrior propone un approccio derivato dagli strategici in tempo reale.

Curare i nostri compagni è fondamentale: se due di loro dovessero essere feriti, la missione sarebbe annullata.

I medikit sono sparsi generosamente nei livelli di *Close Combat: First to Fight*.

AVANZARE IN COMPAGNIA

Close Combat: First to Fight propone un numero limitato di opzioni multiplayer, ma non per questo è meno interessante lanciarsi armati sulle onde della Grande Rete. La modalità principale è quella cooperativa classica, in cui quattro giocatori vestiranno i panni dei singoli soldati del team Charlie, per affrontare le missioni della campagna single player. Appena differente è la modalità cooperativa modificata, che segue in tutto e per tutto la precedente, lasciando molta più libertà nella scelta delle armi. Ovviamente, è necessario in questo caso un minimo di strategia, poiché quattro marine tutti armati di fucile a pompa difficilmente riusciranno ad aver ragione dei cecchini appostati sui piani alti dei palazzi.
Infine, non manca la classica modalità Deathmatch, dove marine e terroristi combatteranno senza troppe imposizioni tattiche.

Solo una squadra ben affiatata può affrontare la modalità cooperativa di *First to Fight*.

la presenza sulla mappa dei cecchini alleati. Dove *Close Combat: First to Fight* segna qualche passo falso è nell'interazione con gli ambienti circostanti e, soprattutto, nel comportamento dell'Intelligenza Artificiale.

Dopo *Half-Life 2*, le nostre aspettative si sono prepotentemente innalzate e scoprire che non è consentito sparare alle luci per oscurare un ambiente (e sarebbe utilissimo per disorientare gli avversari) stride un po' con l'idea di realismo che permea *First to Fight*. I vari oggetti sparsi per le strade, dietro cui potremo far riparare i nostri soldati, sono poi praticamente indistruttibili; mentre più correttamente, in *Full Spectrum Warrior*, si notava che un attacco ripetuto da parte del nemico poteva rendere inservibili difese come casse di legno e così via.

Come già accennato, inoltre, i nostri compagni tendono spesso a perdersi in un bicchier d'acqua. È vero che sono in generale molto efficienti, ma capita di assistere a incomprensibili ritardi di reazione quando si tratta di coprire una particolare zona, e non è raro scovarli a sbirciare dietro un angolo senza notare un nemico che dovrebbe trovarsi in posizione più che visibile. Le stesse indecisioni si riscontrano nel comportamento dei miliziani, che passano da un'efficienza assassina a comportamenti dettati da pura demenza nello spazio di pochi metri. Nemmeno

"Capitano strani ritardi di reazione"

alzando al massimo il livello di difficoltà, la situazione sembra migliorare troppo.

Si tratta, comunque, di difetti che si presentano in maniera incostante e che vanno a minare solo parzialmente il grande lavoro svolto da Destineer Studios nella trasposizione digitale dei movimenti di un gruppo di marine. Questa caratteristica diventa evidentissima quando ci si lancia per la prima volta nelle modalità cooperative per più giocatori. È proprio in questi casi, relazionandosi con compagni "umani", che ci si accorge dell'incredibile efficienza dei soldati controllati dal computer. *Close Combat: First to Fight* è un titolo che in multiplayer richiede un affiatamento di squadra perfetto, al punto che le partite iniziali finiscono per risolversi in dolorosi fallimenti. Solo affinando l'intesa e muovendosi in maniera organica si riesce a tirar fuori il meglio dalla modalità cooperativa, e risolvere una missione diventa un vero e proprio motivo d'esultanza: una soddisfazione da condividere con i compagni digitando forsennatamente nella schermata dedicata alla chat.

Close Combat: First to Fight è, insomma, un titolo estremamente interessante, non privo di qualche difetto, ma non per questo da dimenticare sugli scaffali del nostro negozio di fiducia. La campagna single player scorre in fretta, proponendo una sfida abbastanza intricata, pur senza brillare per una longevità infinita (meglio attivare subito il livello di difficoltà più elevato) e le modalità multigiocatore promettono notti trascorse a cercare l'affiatamento migliore con i compagni di squadra. Consigliato, quindi, a tutti gli appassionati di sparatutto a sfondo militare.

Simone Soletta

IN ALTERNATIVA...

Full Spectrum Warrior, Dic 04, 7
Con *Full Spectrum Warrior* Pandemic è riuscita a portare al livello del terreno le più classiche dinamiche dei giochi strategici in tempo reale.

Rainbow Six 3 Raven Shield, Apr 03, 8
Eccelle in comparti che in *First to Fight* sono stati trascurati: la missione, infatti, inizia ben prima di scendere sul campo, con una sezione di pianificazione puntigliosa e maniacale. GMC lo ha allegato alle edizioni CD e DVD a maggio

■ Casa **Take Two** ■ Sviluppatore **Destineer** ■ Distributore **Take Two It.** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L** ■ Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.firsttofight.com**

+ Tecnicamente molto valido
+ Movimento di squadra eccellente
+ I compagni sono efficienti

− I.A. talvolta poco reattiva
− Gestione complicata dei soldati
− Non si concatenano gli ordini

Vivere la "guerra di quartiere" come un marine: un obiettivo raggiunto da *First to Fight*, che "scivola" solo su alcune interazioni tra la I.A. di compagni e avversari.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

8 1/2

GENERE: GIOCO DI GUIDA

TRACKMANIA SUNRISE

La mania di tracciati e gare al cardiopalmo torna a imperversare sul computer!

Gli spettacolari tramonti non mancano, così come i circuiti mozzafiato.

Saper angolare correttamente il salto è fondamentale per atterrare in pista e non schiantarsi malamente.

IL REGISTA NASCOSTO

Discostandosi da qualsiasi altro gioco di guida, *TrackMania* non permette di scegliere il punto di vista: bisognerà per forza giocare con una visuale esterna, piuttosto ravvicinata. Non si tratta di pigrizia dei programmatori, ma di una precisa scelta di design. in alcune piste, infatti, la telecamera virtuale cambierà automaticamente, passando in certi casi alla visuale in soggettiva (utile soprattutto nei giri della morte e, generalmente, in quelle sezioni dove, giocando dall'esterno, la vettura verrebbe coperta da qualche struttura), in altri a un'inquadratura esterna, studiata per aiutare certi salti che altrimenti risulterebbero "ciechi" Il passaggio è immediato e non confonde, studiato tanto bene da non interrompere minimamente l'adrenalina, anzi, sottolineando la spettacolarità di certe evoluzioni.

IN ITALIANO

***TrackMania* è talmente semplice e intuitivo che anche se i testi fossero in giapponese, nessuno incontrerebbe difficoltà a giocarlo. In ogni caso, lo sviluppatore ha deciso di tradurre manuale e testi a schermo, rendendolo perfetto anche per chi detesta altri idiomi.**

I ragazzi di Nadeo probabilmente non si aspettavano tanto successo quando hanno, timidamente, lanciato *TrackMania*. Un gioco di corse molto semplice dal punto di vista tecnico, realizzato con un budget limitato, ma tanto innovativo da riuscire ad attirare le attenzioni di parecchi giocatori, che in breve tempo hanno invaso la Rete di nuove, allucinanti, piste.

Il punto di forza era sicuramente l'editor di tracciati, che ha permesso a chiunque di realizzare tortuosi circuiti straripanti di rampe, giri della morte e curve paraboliche, su cui disputare accanite sfide in rete, tanto esilaranti che spesso il gusto non era la competizione vera e propria, quanto provare il maggior numero di piste, sempre nuove, costantemente create dai giocatori e dagli sviluppatori stessi (erano in effetti notevoli gli aggiornamenti ufficiali distribuiti in seguito).

TrackMania Sunrise non cambia la fortunata formula, preferendo ricopiarla pari pari, e puntando gli sforzi su un motore grafico all'altezza della situazione. Le modalità di gioco sono molto simili a quelle originali, per quanto non manchino alcune novità. Sarà possibile correre contro i secondi (Race), cercando di tagliare la linea del traguardo entro un tempo predefinito, dosando con attenzione lo sterzo, in modo da mantenere la traiettoria perfetta senza perdere tempo in inutili sgommate. La modalità Platform, invece, obbliga a fare molta attenzione con l'acceleratore: per arrivare alla fine del circuito senza troppi errori è necessario imparare la velocità di percorrenza di ogni rampa, impostare attentamente l'angolazione del salto, e persino controllare il movimento anche in volo.

Rimane invariata l'opzione Puzzle, in cui, dati i punti di partenza e arrivo, dovrete costruire una pista con i pezzi messi a disposizione (alcuni dei quali non presenti nel precedente titolo), e completare il giro nella manciata di secondi concessa dal livello. La novità più evidente è Crazy, sbloccabile solamente dopo aver completato una serie di tornei nelle precedenti modalità.

Si tratta di una serie di 16 minigare, molto brevi, con obiettivi sempre più ambiziosi: alla prima dovrete arrivare 15esimi, 14esimi alla seconda e così via sino all'ultima, dove dovrete sfrecciare davanti a tutti. Non pensiate che solo le fasi finali siano complesse: avrete a disposizione un tempo massimo per completare tutte le 16 corse, quindi non potrete sgarrare, nemmeno all'inizio. Come facilmente immaginabile, *TS* include anche un editor, per sfogare le vostre fantasie in tema di tracciati folli, da

UNA VALANGA DI OPZIONI

Che possediate una macchina da gioco definitiva o un residuato bellico, riuscirete a giocare con *TrackMania Sunrise*. Il dettaglio del motore grafico può essere scalato a piacere in modo da permettere a tutti di goderne al meglio: il fulcro del gioco è l'adrenalina scaturita da folli corse mozzafiato, e scendere sotto un certo frame rate, o non avere una perfetta fluidità in ogni sezione, ne compromettono la giocabilità. Sarà possibile forzare la qualità degli shader, disattivandoli completamente o scegliendo una delle incarnazioni, sino allo Shader Model 3, per le schede che lo supportano.
Le ombre potranno essere disabilitate del tutto o calcolate con vari livelli di dettaglio, e considerando il numero di fonti luminose in gioco, abbassare questo valore potrebbe fare miracoli. Si può decidere di semplificare al massimo l'acqua o di calcolarla in maniera realistica, con tanto di rifrazioni di tipo Fresnel. E, ovviamente, si può intervenire sulla risoluzione (sono supportate anche modalità video 16:9) e sui filtri.
Le differenze sono sotto gli occhi di tutti, come palesano le tre immagini qui presenti. Per la cronaca, su un P4 3,2 GHz con 1 GB di RAM e GeForce 6800 Ultra, al massimo dettaglio, alla risoluzione di 1024x768, con filtro anisotropico a 16x e AntiAliasing a 4x, il bench predefinito indicava una media di 92 FPS.

DETTAGLIO BASSO

DETTAGLIO MEDIO

DETTAGLIO ALTO

I paesaggi da cartolina daranno il meglio solo nei replay: mentre giocherete, non avrete un istante per far caso a tanta bellezza.

Il Motion Blur, oltre alle prestazioni, toglie parte del fascino, e non rende bene la sensazione di velocità.

mostrare orgogliosi agli amici!
I menu lasciano però solo intravedere le novità apportate: bisogna lanciarsi in pista per rendersi conto del lifting subito da *TrackMania*. Graficamente, *Sunrise* lascia a bocca aperta, soprattutto per quanto riguarda la gestione delle luci, che fra lampioni, riflessi, scie del turbo e fari delle auto, generano un tripudio multicolore che definire lisergico è poco. Non mancano gli effetti di (simil-) HDR (ottenuti però tramite artifici grafici preparati "ad hoc", non simulando realmente l'effetto in tempo reale), che nella loro "esagerazione" rendono bene l'abbaglio dovuto al sole, così come il Motion Blur, che però suggeriamo di disattivare, in quanto rovina e "impasta" l'altrimenti ottimo comparto visivo. Ma non è tutto: tale bellezza si muove a velocità impressionanti sullo schermo, tanto da far impallidire anche giochi per console, come *Burnout 3*, che fanno della fluidità e dell'adrenalina il loro punto di forza. Non ci si potrebbe aspettare altro, del resto, da macchine che lungo le corsie di accelerazione superano i 700 Km/h, prima di lanciarsi dalle rampe che le porteranno a superare fosse immense. Il trucco per garantire tale fluidità è l'utilizzo di poche texture, per di più a risoluzioni non particolarmente elevate, che tanto non potrebbero essere apprezzate quando si schizza lungo i circuiti. La magia visiva è resa grazie a un ottimo utilizzo degli shader (anche in versione 3.0), che rendono vivi i circuiti e le auto, simulando la riflessione del sole e delle luci artificiali su asfalto e carrozzerie, e contribuendo a valorizzare la splendida acqua che spesso circonda i livelli, nella quale finiranno con una certa frequenza i piloti che per la prima volta si accingeranno ad affrontare un circuito non conosciuto!

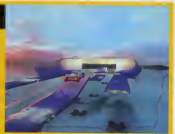
"TrackMania Sunrise è esaltante, non c'è altro da dire!"

Condisce il tutto una buona gestione delle ombre, che al massimo del dettaglio riescono davvero a stupire, a patto di avere un computer abbastanza potente da gestire tale mole di dati.
Imparare a giocare sarà quasi banale: le frecce direzionali sono gli unici comandi da utilizzare. Il modello di guida è esasperatamente arcade, con vetture indistruttibili e capaci di una tenuta di strada impressionante, contraria a qualsiasi legge della fisica. Addirittura, rispondono ai comandi anche in volo, fattore fondamentale per riuscire ad affrontare alcune sezioni, che richiedono proprio un preciso controllo del mezzo mentre fluttua verso una piattaforma di atterraggio o qualche rampa adeguatamente posizionata.

I pickup sono molto veloci e in curva tendono a ribaltarsi... ma sono anche le vetture più divertenti da guidare.

Atterrare su una minuscola piattaforma, dopo un volo di centinaia di metri, richiede parecchio allenamento.

UN COMODO BENCHMARK

Spesso, si perde di vista la reale importanza dei benchmark, troppo concentrati sui numeri per analizzare in maniera approfondita il loro significato. *TrackMania Sunrise* include un velocissimo programma di test, che permette di analizzare velocemente come girerà il gioco con le impostazioni scelte. Non si tratta di un'utility che vuole andare a sostituire strumenti più adeguati all'analisi delle GPU, ma risulta particolarmente comoda per capire subito se il sistema può reggere tranquillamente la risoluzione e le opzioni grafiche selezionate. Ha, inoltre, l'innegabile vantaggio di poter caricare come sequenza di test uno dei replay salvati dal giocatore, in maniera da analizzare il frame rate anche in livelli particolarmente ostici da gestire.

Rispetto al primo episodio, le vetture sono meno "molleggiate", facendo risaltare al meglio la natura "velocistica" delle automobili. Parlando di queste ultime, potrete scegliere la preferita fra tre modelli: un bolide da strada, un pickup e una via di mezzo. Solamente i pickup ricordano, come manovrabilità, le basculanti automobili presenti nel primo *TrackMania*. Questo ha permesso ai programmatori di sbizzarrirsi ulteriormente con i tracciati, tutti studiati per ogni particolare vettura.

I fanatici del modding saranno felici di sapere che il gioco include un paintshop per creare le proprie skin, in modo da presentarsi in maniera unica durante le sfide multiplayer. E saranno proprio queste ultime il fulcro del gioco: la parte in single player può essere vista essenzialmente come un (lungo) allenamento quasi obbligatorio, in quanto solo completando tutte le leghe nella varie modalità sarà consentito sbloccare tutti i tipi di "pezzi" da utilizzare nell'editor di circuiti. Fatto ciò, si apriranno del tutto le strade della sfida online o, meglio, dell'ostentazione della propria bravura. Anche in *Sunrise* gli sviluppatori hanno preferito non gestire i contatti fra le vetture, mantenendo il tempo come unica discriminante della gara. E più che cercare di umiliare gli altri con la propria tecnica di guida, sarà divertente sfoggiare la propria fantasia nel realizzare i circuiti più assurdi.

Se non disponete di una connessione a Internet, non disperate: il numero di tracciati presenti non vi deluderà, così come non lo farà il design e la varietà delle piste, mai troppo simili fra loro, tutte caratterizzate da qualche elemento peculiare.

Alcune metteranno alla prova la vostra capacità di prendere le curve al massimo della velocità senza rallentare, altre vi obbligheranno a ragionare su come raggiungere particolari sezioni. Gli stessi bivi, presenti in parecchi circuiti, obbligano spesso a differenti approcci a seconda della direzione scelta. Per divertirvi al massimo, un joypad analogico è caldamente consigliato e, forse, risulta ancora più comodo del volante. La tastiera si dimostra, in ogni caso, un ottimo surrogato, sebbene arrivare a vincere delle medaglie d'oro con questo tipo di controllo sia un'impresa davvero ardua, a causa della natura digitale dei comandi.

TrackMania Sunrise è esaltante, non c'è altro da dire. Adrenalinico, immediato, longevo e vario, oltre che tecnicamente ineccepibile... difficile chiedere di più da un videogioco.

Koch Media, però, è riuscita a fare il miracolo, proponendo questo capolavoro a un prezzo molto allettante. Lasciarlo sugli scaffali sarebbe un crimine, di quelli più efferati. Un crimine che farà del male solo a voi stessi, ma sempre di cattive azioni si tratta.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Need for Speed Underground 2, Nat 04, 8
Un velocissimo gioco ispirato alle corse illegali

FlatOut, Nat 04, 8
Il sistema fisico Havok per la prima volta in un gioco di guida

■ Casa **Koch Media** ■ Sviluppatore **Nadeo** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Sistema Minimo **PII 450, 64 MB RAM, Scheda 3D 16 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **LAN, Internet, schermo condiviso** ■ Internet **www.trackmaniacs.de**

- Velocissimo, anzi... di più!
- Tecnicamente molto valido
- Immediato e divertentissimo

- Crea dipendenza
- Ne crea tanta!
- Non troverete più il tempo per nessuno

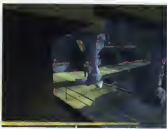
Un perfetto titolo arcade a casa vostra. Non importa se odiate i giochi di guida: *TrackMania Sunrise* vi ammalierà comunque.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	9

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

PARIAH

Quando essere un dottore sul campo di battaglia non serve a evitare i colpi nemici...

La trama di *Pariah* ricorre un po' troppo spesso a incidenti disastrosi – ben tre!

GLI ARCHITETTI

Potrete costruire con pochi "clic" del mouse le vostre mappe multiplayer: un innovativo sistema di creazione è integrato nel gioco e vi consentirà di creare dal nulla delle splendide mappe, utilizzandole immediatamente online. Il "construction kit" ideato da Digital Extremes è semplice da impiegare e siamo pronti a scommettere che i siti online saranno presto pieni di "scenari" per *Pariah*!

Alcune parti dei livelli possono essere demolite: qualche colonna, un paio di torrette...

IN ITALIANO

Pariah è completamente tradotto in italiano, dialoghi e voci comprese. Abbiamo notato qualche sbavatura, che però non rovina l'esperienza di gioco.

NEL DVD

Se avete acquistato la versione DVD di GMC, troverete il demo multiplayer di *Pariah*, che vi permetterà di dare un'occhiata al mondo online del dottor Mason!

A volte, è difficile descrivere a parole una sensazione, che per definizione è qualcosa di sfuggente, un po' come fotografare un fantasma.

Esplorando i primi esplosivi livelli di *Pariah*, la nostra sensazione è stata di giocare a uno stranissimo incrocio tra *Halo* e *Unreal Tournament*. Sembra quasi una contraddizione in termini, affiancare due titoli che sono uno l'emblema della console di Microsoft, l'altro un "grande" delle competizioni online su PC.

D'altra parte, quando vedrete il mirino grosso oltre cinque centimetri quadrati scorrere sulla rigogliosa vegetazione in Bump Mapping, che ricorda da vicino le ambientazioni delle mappe dei vari *UT*, siamo abbastanza certi che ci darete ragione. L'arcano è presto svelato, dato che *Pariah* è stato prodotto da Digital Extremes, uno degli sviluppatori "storici" della serie online *Unreal*, in contemporanea su PC e Xbox. Sarete felici di sapere che, come per *Project Snowblind* (titolo che ricorda per più di una assonanza), non si tratta di un becero "porting" da Xbox, ma di una conversione che presenta particolari piuttosto gustosi, oltre a qualche sbavatura che si sarebbe preferito non vedere. Anticipiamo che il solido comparto multiplayer, che fa di *Pariah* un titolo da tenere sott'occhio, soprattutto se dedicate parecchio tempo al gioco online, non può essere recensito in questa sede in modo appropriato. Dato che, al momento di scrivere questo articolo, i server sono ancora deserti, tutto quello che possiamo fare da questo punto di vista è elencare le varie modalità multiplayer nell'apposito box presente in queste pagine e rimandare una valutazione più approfondita a una futura prova.

D'altra parte, *Pariah* è anche e soprattutto un FPS single player, in cui si impersona il dottor Jack Mason, un medico coinvolto suo malgrado nella lotta tra due fazioni sulla Terra di un lontano futuro, sconvolta da una guerra devastante. Al centro della disputa, un'affascinante quanto misteriosa prigioniera, Karina, contagiata da un morbo talmente pericoloso da costringere l'autorità terrestre a sospendere ogni genere di diritto della prigioniera, che infatti vive in una sorta di stasi criogenica. Il classico incidente imprevisto non solo libera Karina, ma contagia anche il vostro alter ego, che inizia il gioco negli scomodi panni di un reietto della società, ricercato dalle forze "legali" e tallonato dai cattivi. Di fatto, chi siano i cattivi o i buoni è una distinzione puramente accademica (gli uni usano delle armi a proiettili, gli altri al plasma – questa è la differenza che conterà di più), dato che non troverete alcun alleato in tutte le 15-18 ore di gioco circa che vi attendono fino allo scontro finale, a parte qualche piccolo intervento della bella Karina. Davanti a voi, avete una quindicina abbondante di livelli, in cui correre dietro alla sconosciuta prigioniera, difenderla e salvarla; le solite cose che si chiedono a un baldo medico! L'aspetto visivo è senz'altro molto curato.

MOLTI PARIA, TUTTI INSIEME

Digital Extremes è uno sviluppatore famoso soprattutto per la sua collaborazione con Epic nella creazione dei vari capitoli di *Unreal Tournament*. È logico, quindi, attendersi un comparto multiplayer di *Pariah* all'altezza dei capolavori passati. La parte single player, infatti, è una metà del divertimento presente nel gioco. Se bazzicate le arene multiplayer e avete una connessione a Banda Larga, un salto online è quasi d'obbligo: troverete le stesse armi presenti nella versione single player, i medesimi veicoli e nugoli di mappe dedicati agli scontri online. Le modalità previste sono le classiche Cattura la Bandiera, Deathmatch e Team Deathmatch, più la "nuova" Linea del Fronte. Come scritto in queste pagine, la valutazione del multiplayer è impossibile al momento di andare in stampa, in quanto i server sono ancora deserti: rimanete "sintonizzati" e troverete presto una recensione multiplayer di *Pariah* nei prossimi numeri.

Come in *Halo*, disporrete di un certo numero di "barre di energia". Quella più a destra si "ricarica" se vi fermate dietro un riparo per qualche secondo.

L'aspetto grafico non è per nulla male, anche se il "look" generale è un po' troppo da console.

Potrete percorrere completamente alcune sezioni a bordo di un veicolo.

Lo sviluppatore gioca in casa, sfruttando una versione evoluta del motore di *Unreal*, che riesce a riprodurre in modo appropriato gli esterni, con una piacevole ricchezza di particolari, dalla vegetazione in ogni sua forma, fino a rocce, massi e terra in splendido Bump Mapping. Gli interni risultano anche meglio ispirati degli spazi aperti, con una quantità impressionante di tubi, condotte, corrimano, superfici metalliche da far impallidire quasi tutti gli FPS del recente passato, a eccezione del rilucente *Doom 3*.

Purtroppo, sia i livelli all'aria aperta, sia quelli dentro basi e grotte sono estremamente lineari. Scordatevi l'eccellente livello detentivo centrale di *Riddick*; in *Pariah* basta andare dritti e non si sbaglia. Occasionali deviazioni conducono a depositi nascosti di munizioni o ai preziosissimi potenziatori d'arma, ma si tratta di vie senza uscita, nell'economia del gioco. All'esterno, scoverete qualche strada secondaria, ma normalmente si tratterà di sistemi per aggirare torrette o campi minati, e poco più. Per fortuna, a intervalli regolari vi imbatterete in livelli un po' più fantasiosi, in cui il dottore dovrà, per esempio, percorrere un treno in corsa senza finire sulle rotaie, oppure disarmare astronavi nemiche prima di assaltarle.

"Non si esce dal percorso predefinito"

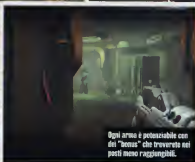
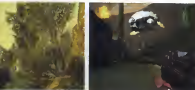
Esistono anche diversi veicoli, utilizzabili sia da voi, sia dai nemici: essenzialmente, ricordano quelli a quattro ruote di *Halo* o dell'ultimo *Unreal Tournament*; sono posizionati quasi sempre al posto giusto, prima di percorsi che risulterebbero di una noia mortale a piedi e vi salveranno da lunghe scarpinate. Purtroppo, dovrete dimenticarvi delle splendide esplorazioni presenti in *Far Cry* o nello stesso *Halo*: non potrete uscire dal percorso predefinito dai programmatori, normalmente delineato in lunghi canyon più o meno ampi.

Mentre i livelli (estesi, pur se a senso unico) sono stati prodotti per un gioco single player, i veicoli danno l'idea di essere stati inclusi come "addestramento" per la sezione multiplayer; in ogni caso, non si tratta di un'aggiunta sgradita, anche se Digital Extremes avrebbe potuto fare di più.

Come nella maggior parte degli FPS moderni, è stato integrato il motore fisico Havok: per quanto riguarda il comportamento dei corpi dei nemici, bisogna dire che è molto convincente veder saltare da tutte le parti i loro cadaveri.

ARMI POTENZIABILI

A differenza che in *Halo*, in *Pariah* potrete portare con voi tutte le armi che troverete: l'arsenale del dottor Mason è molto ricco e comprende sette strumenti d'offesa (più un sistema di medicamento). Ogni arma è "migliorabile", a patto di trovare i "bonus" nascosti nei livelli: il fucile di precisione potrà disporre di un caricatore più capiente e di un mirino con rilevamento termico, il lanciarazzi tirerà bordate sempre più devastanti e il lanciagranate sparerà dei proiettili in grado di attirare delle particelle che verranno poi scagliate al momento della deflagrazione. Completano la santabarbara portatile di Mason un mitragliatore, un'arma a impulsi, il classico fucile ideale per i "frag" ravvicinati e un'arma "segreta", disponibile solo nella sezione finale del gioco single player. Tutte le armi, compresa la possibilità di "upgrade", sono disponibili nei livelli multiplayer.

Normalmente, i nemici sono in grado di ripararsi dai vostri colpi. Soprattutto all'aperto, però, a volte si espongono troppo.

Ogni arma è potenziabile con dei "bonus" che troverete nei posti meno raggiungibili.

QUATTRORUOTE

In *Pariah*, troverete alcuni veicoli pilotabili. I due più diffusi sono una specie di moto a tre ruote (veloce e poco corazzata) e un mezzo a quattro ruote armato con mitragliatore pesante e lanciarazzi. Inoltre, riuscirete a salire (anche se per poco tempo!) su un mezzo corazzato in grado di sparare delle potentissime granate. In generale, la presenza dei veicoli è legata ai livelli in cui vi troverete e avrà quasi una funzione di "addestramento" per il comparto multiplayer, oltre a evitarvi lunghe scarpinate.

SALVIAMOCI LA PELLE

Un elemento che tradisce lo sviluppo quantomeno contemporaneo su PC e Xbox di *Pariah* è dato dal sistema di salvataggi. Invece di permettere salvataggi liberi, con tanto di quick save, *Pariah* obbliga a passare per le forche caudine dei salvataggi a punti. C'è da dire che i punti di salvataggio sono distribuiti con una certa generosità e difficilmente dovrete ripetere una stessa sezione più di due o tre volte. Tuttavia, non potrete né riconoscerli prima di attraversarli, né riutilizzarli.

I livelli della seconda metà del gioco sono senza dubbio quelli più affascinanti.

IN ALTERNATIVA...

Halo, Ott 03, 8
Lo splendido FPS per Xbox arrivato con anni di ritardo su PC.

Unreal Tournament 2004, Mag 04, 8
Uno dei Re incontrastati delle arene online!

L'interazione con l'ambiente è limitata a qualche barile e cassa, da colpire e far rotolare. In certi punti, rigidamente preparati dai programmatori, sarete in grado di far saltare in aria qualche torre di avvistamento o qualche colonna di cemento armato, ma non c'è paragone con la selvaggia orgia di distruzione a 360 gradi del primo *Red Faction*. Tuttavia, il fatto che i nemici colpiscano i barili esplosivi per mandarli contro il dottor Mason, non è per niente male. La loro Intelligenza Artificiale è un po' schizofrenica: normalmente, gli avversari si comportano in modo realistico, barricandosi dietro a protezioni di ogni tipo e usando persino qualche timida tattica di aggiramento. Tuttavia, negli spazi aperti hanno la tendenza a rimanere un po' troppo fermi; in quelli chiusi, i nemici armati dei letali lanciarazzi hanno la curiosa abitudine di sparare contro gli ostacoli vicini a loro, se si trovano sulla linea del fuoco, saltando in aria senza che il dottore alzi un dito!

Nelle fasi finali di *Pariah* assisterete a scene di battaglia tra le due fazioni coinvolte nella trama: sebbene de sicuro d'effetto, a nostro parere non reggono il confronto con quelle viste in *Halo*, che sono di pasta ben più raffinata. I nemici si spareranno in modo illogico, privilegiando magari un prigioniero disarmato, invece che un mezzo da combattimento volante. La sensazione, poi, è che il computer "bari" un po' troppo, dato che mentre basteranno tre o quattro colpi dei vostri mitra per far fuori un avversario, tra di loro le armi dei rivali risulteranno meno potenti. Ecco, quindi, che non sarà consentito stare rintanati aspettando che una fazione abbia il sopravvento, dato che i duelli avranno la tendenza a durare all'infinito.

Complessivamente, l'esperienza single player di *Pariah* non è per nulla insoddisfacente: vi aspettano 15 ore di divertimento a base di puro massacro fantascientifico, senza punte di eccellenza né in grafica, né nel design dei livelli. Lascia un po' l'amaro in bocca il fatto che Digital Extremes avrebbe potuto fare "qualcosina in più", ma se cercate un FPS onesto e immediato, *Pariah* non vi deluderà.

Paolo Paglianti

■ Casa **HIP** ■ Sviluppatore **Digital Extremes** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 43,90**
■ Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **16+** ■ Multiglocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.pariahgame.com**

:: Mappe estese e caricamenti rapidi
:: Visivamente ricco
:: Multiplayer promettente

= Mirino e salvataggi "da console"
= I.A. un po' schizofrenica
= Poco originale

Uno sparatutto in prima persona senza difetti, né pregi stupefacenti. Se non vi aspettate nulla di speciale, resterete soddisfatti da *Pariah*.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

GENERE: MMORPG

THE MATRIX ONLINE

È la domanda il nostro chiodo fisso. È la domanda che ci ha spinto fin qui.

IN INGLESE

The Matrix Online è interamente in inglese e presuppone che ci si esprima in questa lingua nelle comunicazioni tra giocatori. La terminologia, ispirata all'universo di "Matrix", non viene in aiuto di chi ignora l'idioma di Shakespeare, ma la meccanica di gioco è quella classica dei MMORPG.

Al costo di *The Matrix Online* (e della connessione a Internet), va aggiunto quello dell'abbonamento al servizio online. Al momento della registrazione, verrà chiesto quale genere di "canone" stipulare dopo il mese di prova gratuito. È necessario acquistare un piano a scelta tra quello mensile da 14,99 dollari o trimestrale da 41,99 dollari, fino all'abbonamento annuale, del costo di 143,99 dollari. L'abbonamento viene rinnovato automaticamente, a meno di un'esplicita richiesta dell'utente.

IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft, Mar 05, 9
Gli Orchi di Blizzard abbandonano la strategia per gettarsi nell'arena dei GdR online. Uscendone vincitori.

EverQuest II, Gen 05, 8
Il secondo capitolo di una delle saghe fondamentali di questo genere, oggetto di lezioni universitarie e ricerche sociologiche

L'interfaccia è configurabile a piacimento dal giocatore.

L'ideale per liberarsi in fretta di un nemico è attaccarlo contemporaneamente su due fronti.

Specializzarsi nel mestiere di Hacker consente di uccidere un nemico dalla distanza, senza mai farsi toccare.

CHI DISPREZZA COMPRA

Trovare il venditore giusto, al momento giusto, può trasformarsi in una vera caccia al tesoro. Questi, infatti, sono sparsi in ogni quartiere, ma raramente bene in vista. La soluzione consiste nel creare dei piccoli "segnalibro" direttamente sulla mappa, in modo da avere sempre sotto mano la dislocazione esatta dei venditori preferiti. Ovviamente, è necessaria molta pazienza e una buona predisposizione verso le passeggiate all'aria aperta: non è spostandosi in metropolitana, che si fanno le scoperte più interessanti.

FIGLIO di una inedita sinergia tra Sega, Monolith e Warner Bros. Entertainment, *The Matrix Online* ha fatto il suo ingresso nell'universo dei giochi online rendendo finalmente giustizia alla saga creata dai fratelli Wachowski, forse più di quanto i seguiti del primo capitolo della trilogia cinematografica meritassero.

La trama segue gli eventi narrati in "Matrix Revolutions" e vede una tregua negli scontri tra macchine, gente di Zion e seguaci del Merovingio. In previsione di una crisi, Morpheus e i suoi accoliti hanno però iniziato a "risvegliare" una grande quantità di individui (i cosiddetti "red pills", quelli cioè che hanno ingoiato la celebre pillola rossa), ed è tra questi che ha inizio l'avventura del giocatore.

La realtà di Megacity, la città che ospita gran parte di *The Matrix Online*, è quindi ben diversa da quella vista sul grande schermo. I risvegliati hanno formato delle vere e proprie gang e le macchine, sotto forma di agenti, sorvegliano strade e vicoli. Nel tentativo di rendere più emozionante la fase di iniziazione, Monolith ha risparmiato qualcosa sul tutorial, sicché la creazione del personaggio potrà sembrare un po' straniante. Anche a costo di vanificare il fascino della terminologia adottata, bisogna dire che l'impianto di gioco non è per nulla atipico, almeno per quanto riguarda la suddivisione in classi, le abilità, i livelli e così via. Ciò che rende *TMO* profondamente diverso dal solito è, invece, la libertà di cambiare classe in qualunque momento, ed è qui che la giocabilità mette in mostra i propri aspetti più convincenti.

> **"Si è liberi di cambiare classe in ogni momento"**

Da un punto di vista quantitativo, *TMO* offre una gamma di specializzazioni molto vasta ed è un peccato che la banalità delle prime missioni non inviti ad approfondire il discorso. In ogni caso, è divertente provare le tante "configurazioni" possibili del proprio personaggio, in modo da capire verso quale attività si è maggiormente portati. La classe degli Operative è quella più adatta al combattimento corpo a corpo, gli Hacker sono veri e propri "maghi" del codice e attaccano dalla distanza, mentre i Coder sono specializzati nell'assemblaggio dei frammenti di codice, lavoro che nella Matrice porta alla creazione di qualunque oggetto, arma o abilità.

Anche i combattimenti, a turni, riservano moderate sorprese. In base alle abilità caricate in memoria al momento dello scontro, infatti, è necessario adottare una strategia diversa, scegliendo una combinazione tra attacco con armi a distanza o con virus e ravvicinato, tramite le arti marziali. Decisamente buono, infine, il versante tecnico dell'opera di Monolith, così come la colonna sonora, scritta dallo stesso autore di quella dei film.

Sebastiano Pupillo GIOCHI COMPUTER

■ Casa **SEGA** ■ Sviluppatore **Monolith** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, connessione a Internet** ■ Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga** ■ Età Consigliata **13+** ■ Multigiocatore **Internet** ■ Internet **www.thematrixonline.**

- Trama coinvolgente
- Buon design dei personaggi
- Moderatamente originale

- Missioni ripetitive
- Combattimenti a volte macchinosi
- Qualche problema di inquadratura

Un discreto esponente del suo genere, con buone prospettive di miglioramento nei prossimi mesi grazie alla trama in costante evoluzione.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

7

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL

Ammettiamolo: sarebbe meglio per tutti se Marte venisse distrutto da una cometa...

Come è buona norma nell'alta società, i tre Hunter ci vengono presentati subito.

IN ITALIANO

Anche per *Resurrection of Evil* è stata continuata l'ottima opera iniziata con *Doom 3*: non sono stati tradotti solo il manuale e l'interfaccia, ma anche i dialoghi e praticamente ogni elemento grafico riportante delle scritte – persino le interfacce dei computer della base stessa.

SVILUPPI NERVOSI

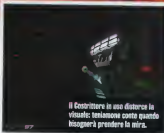
Nonostante la recente fondazione (1999), gli sviluppatori Nerve Software sono tutt'altro che dei novellini: il presidente Brandon James ha lavorato per id Software durante lo sviluppo di *Quake II* e *Quake 3 Arena*, e con Rogue Entertainment alla creazione di *Alice*, prima di fondare la società. Negli anni successivi, Nerve si è occupata del codice multiplayer e della versione Xbox di *Return to Castle Wolfenstein* e si mormora che stia già collaborando con id Software per il loro prossimo progetto – teniamoli d'occhio!

FINALMENTE IN OTTO!

Una delle ragioni per cui *Resurrection of Evil* non dovrebbe mancare nella ludoteca degli appassionati è, naturalmente, il potenziamento delle opzioni multiplayer. L'offerta comprende un certo numero di nuove mappe per il deathmatch, ambientate in luoghi certamente più folkloristici delle solite strutture tecno-gotiche – tra cui l'Inferno stesso. Inoltre, è stato posto rimedio a quello che per molti era un limite semplicemente inaccettabile, portando a otto il numero di giocatori supportati nelle partite (sia LAN, sia Internet) senza un eccessivo aumento del lag. La chicca vera e propria: una modalità Capture the Flag fatta come si deve (infatti, gli autori sono proprio quei ThreeWave che hanno dato vita al genere ai tempi del primo *Quake*), con mappe ben disegnate e tutta la velocità e strategia che si possa desiderare.

I primi minuti di *Resurrection of Evil* chiariscono subito con chi avremo a che fare – il nostro vecchio amico dr. Betruger sembra, infatti, essersi messo a proprio agio nelle fauci del drago infernale che lo ha inghiottito al termine di *Doom 3*, e ci informa candidamente della sua intenzione di sterminare un po' tutti quanti e di aprire i cancelli dell'Inferno. Come al solito, aggiungiamo.

Incidentalmente, ci tiene anche a farci sapere che, a tale scopo, avrà bisogno proprio del manufatto misterioso appena recuperato dalla squadra di marine di cui facciamo parte. La nostra missione consiste, invece, nel consegnare l'oggetto in questione alla dottoressa McNeil, a capo della rinnovata struttura di ricerca della base marziana UAC – inutile a dirsi, ciò ci rende immediatamente vittime preferenziali di Betruger e dei suoi demoni.

Il primo quarto d'ora di missione si svolge negli scavi visti nell'ultima parte del gioco originale (necessario per gustare l'espansione), e serve sostanzialmente a farci rientrare nello spirito giusto: ci aspettano qualche scontro con demoni di basso rango e i primi "enigmi". Fortunatamente, un breve filmato d'intermezzo presenta la prima vera novità di *RoE*, quella che useremo più spesso nel corso delle successive ore di esplorazione, ovvero il Costrittore. Sebbene si tratti chiaramente della "reinterpretazione" da parte degli sviluppatori Nerve del concetto della Gravity Gun di *Half-Life 2*, l'inevitabile paragone non è così appropriato quanto si potrebbe pensare: non ci vuole molto per scoprire che la funzione del Costrittore è piuttosto differente da quella ideata da Valve.

Il Costrittore in uso distorce la visuale: teniamone conto quando bisognerà prendere la mira.

Laddove quest'ultima è, fondamentalmente, un sistema per esporre la fisica del motore Source e i suoi scopi offensivi sono solo un effetto collaterale di ciò, è meglio pensare alla versione di *RoE* come a un'arma pura e semplice. I nemici più piccoli (tra cui le versioni rinnovate di Cherub e Lost Soul) le sono suscettibili in maniera molto diretta e soddisfacente – basta puntare e premere il pulsante di fuoco per vederli schizzare via e frantumarsi in qualunque materia esotica li componga. Alcuni dei mostri più grandi, inoltre, possono essere attaccati indirettamente, catturando con il Costrittore le loro sfere di energia o i loro missili e rispedendoglieli addosso. Sono rarissimi, al contrario, i casi in cui lo usiamo al di fuori del combattimento: oltre ad attivarlo per spostare qualche cassa e agevolare un passaggio, o per recuperare munizioni da punti poco accessibili, c'è ben poco da fare.

Avremo probabilmente appena imparato a impiegarlo come si deve, quando arriverà l'esame sul campo: il primo combattimento con uno dei tre Hunter (i classici "boss

Per fortuna, ci sono un po' di rifornimenti prima dello scontro finale.

I meta-giochini sono tornati, a questa volta fanno sul serio: i minuti volano, sparando agli asteroidi.

Con il manufatto in azione, la visibilità è pessima. In compenso, falciamo i nemici come se fossimo una mietitrebbiatrice.

La dottoressa McNeil è certamente più gradevole alla pupilla del fu dr. Betruger.

di fine livello") richiede una certa perizia nell'afferrare sfere di energia e rilanciarle al mittente. La ricompensa, per chi sarà sufficientemente abile, è la seconda grande novità di *Resurrection of Evil* – ovvero, proprio il manufatto visto all'inizio del gioco. Il potente oggetto, creato dall'antica civiltà marziana per combattere le forze infernali, ci porterà, nel corso delle ore successive, ad acquisire tre poteri soprannaturali.

Il primo, subito a nostra disposizione, è una sorta di ibrido fra il Bullet Time di *Max Payne* e i poteri di *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*. Attivandolo, diventeremo velocissimi (rallentando, di fatto, tutto il resto), il che ci permetterà di oltrepassare ostacoli e combattimenti altrimenti insuperabili. Più avanti, a tale potere se ne aggiungeranno altri – un letale attacco a mani nude, equivalente al Berserk del *Doom 3* originale, e una temporanea invulnerabilità. Prima di arrivare all'inevitabile combattimento finale con il dottor Betruger, avremo ampio modo per sfruttarli tutti quanti, e spesso. Sebbene il manufatto contenga al massimo tre cariche e richieda di nutrirsi di anime perché vengano rigenerate, nella stazione non ci sarà assolutamente penuria di cadaveri freschi da impiegare allo scopo.

Le novità di *RoE* (che includono anche il ritorno della classica e micidiale doppietta) non si limitano all'aggiunta di equipaggiamento, ma si estendono, almeno in parte, anche all'esperienza di gioco.

"L'azione è più frenetica che nell'originale"

Forse a causa della differente struttura dei livelli – più spaziosi e meglio illuminati – forse per il considerevole numero di zombi e demoni che incontriamo, l'azione è più frenetica e simile a quella di uno sparatutto standard, rispetto a quella, più lenta e "survival horror", dell'originale. Anche il ridotto approfondimento della trama – basato su una manciata di filmati d'intermezzo e di e-mail – rinforza la sensazione di essere davanti a un FPS "vai e ammazza", più che al seguito di uno dei più terrificanti titoli dell'ultimo anno. Ciò nonostante, alcuni punti sono così soddisfacenti, che anche queste pecche passano in secondo piano. L'attraversamento delle fognature, in particolare, è fenomenale: combattere contro nugoli di nemici estremamente aggressivi mentre teniamo d'occhio la carica della tuta anti-contaminazione è una di quelle esperienze che segnano anche il più incallito veterano.

Aggiungiamo il fatto che il multiplayer è stato adeguatamente rimpolpato, con nuove mappe, la facoltà di avere otto giocatori e, finalmente, la modalità Capture the Flag, e l'unica vera pecca di *Resurrection of Evil* finisce per essere il prezzo – 39,90 euro ci sembrano francamente tanti per una "semplice" espansione. D'altra parte, per un fan di *Doom 3* ci sono modi peggiori per spendere i propri soldi.

Paolo Dente

ANCORA NIENTE NASTRO ADESIVO...

Anche se *Resurrection of Evil* non è assolutamente tenebroso quanto *Doom 3*, le situazioni in cui la visibilità è meno che ideale abbondano – molti enigmi richiedono di rimuovere l'alimentazione dall'impianto luminoso per utilizzare porte o ascensori, e le conseguenze sono facilmente intuibili. Evidentemente, però, nemmeno le esperienze del marine di *Doom 3* hanno insegnato alla UAC che i soldati spaziali dovrebbero essere equipaggiati con fonti luminose più comode di una torcia: abbiamo solo quest'ultima per districarci nei passaggi più bui, e continuiamo a non poterla usare assieme a un'arma.

IN ALTERNATIVA...

***Half-Life 2*,** Nov 04, **9**
Per chi vuole spazi più aperti e maggiore interazione con il resto del mondo virtuale

***Painkiller*,** Mag 04, **8**
Divertentissimo, nonostante la trama risibile e le meccaniche poco sofisticate. È uscita anche l'espansione *Battle Out of Hell* (Gen 05, **7**).

■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Nerve Soft.** ■ Distributore **Activision IT** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 384 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, *Doom 3*** ■ Sistema Consigliato **P4 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **18+** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.doom3.com**

- La doppiettai
- La grafica è ancora mozzafiato
- Sono altre dieci ore di *Doom 3*

- È sempre la solita vecchia base
- Prezzo eccessivo
- Idee non originalissime

***Resurrection of Evil* è un ottimo acquisto per i fan, ma un'espansione non dovrebbe costare quasi quanto un gioco completo – che è comunque richiesto.**

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

GENERE: GESTIONALE STORICO

STRONGHOLD 2

Ma che bel castello! Peccato che le fondamenta scricchiolino un po'...

Zoomando sul nostro borgo avremo la sensazione di assistere ad autentiche scene di vita quotidiana medievale.

La giustizia nei secoli bui era basata su fustigazioni, pubbliche gogne e, nei casi più gravi, condanne a morte.

Oltre a creare malcontento tra i sudditi, i criminali lasciano sguarniti gli edifici pubblici del feudo.

IN ITALIANO

Stronghold 2 verrà distribuito nel nostro Paese completamente tradotto e doppiato in italiano. Le voci sono molto buone, e chi ha giocato a *Mafia* e *Space Colony* riconoscerà molti degli "attori" che hanno partecipato all'adattamento di questi altri due progetti di Take Two.

UNO dei successi più inattesi del recente passato, la serie di *Stronghold* ha saputo portare una ventata di aria fresca in un genere che stava minacciando di diventare, se non stantio, quantomeno ripetitivo.

In apparenza un RTS sul filone di *Age of Kings*, il gioco si concentrava sulla costruzione, gestione ed eventuale assedio di una fortezza medievale classica, coniugando la verosimiglianza storica con quel genere di fascino che molti associano ai grandi libri illustrati sulla vita nel Medioevo. Determinati a dare degno seguito a questo successo, i Firefly Studios (autori anche dell'ottimo *Space Colony*) hanno ridisegnato l'intero concetto di gioco dalle fondamenta, prestando particolare attenzione alle richieste e ai suggerimenti giunti in questi anni dagli appassionati.

Siamo di nuovo un lord incaricato di mandare avanti un feudo nel modo migliore. All'inizio di ogni partita possiamo scegliere tra "La Via della Pace" o "La Via della Guerra". La prima modalità è dedicata alla gestione del castello e all'espansione pacifica dei nostri domini. La seconda è più vicina all'idea classica di titolo strategico in tempo reale (e agli assedi del primo *Stronghold*), con battaglie centrate sull'assalto e la difesa delle rocche. Naturalmente, avere basi economiche e sociali salde è un prerequisito indispensabile se si vogliono intraprendere campagne militari di successo, quindi il consiglio è di impratichirsi nell'arte di rendere soddisfatti i propri sudditi, prima di tuffarsi nel massacro indiscriminato dei vicini. Entrambe le modalità consentono di partecipare a una campagna composta da più scenari collegati da un filo narrativo, mentre le "mappe singole" permettono di cercare di creare "il feudo perfetto" (nella Via della Pace) o di conquistare una regione i cui territori sono occupati da signorotti rivali. *SH 2*, inoltre, regala la possibilità-bonus di attaccare o difendere castelli famosi ricostruiti con il motore di gioco (come Hastings, Pembroke o Marksburg).

Gli obiettivi cui ogni feudatario deve guardare, a prescindere dallo stile di gioco, sono due: "Felicità" per il proprio popolo e "Onore" per sé. La prima si ottiene garantendo ai sudditi una vita sicura e

FORTEZZE DA CAPOGIRO

Una delle più grosse lamentele dei fan di *Stronghold* era che, a causa della visuale isometrica in 2D, talvolta tracciare correttamente il perimetro delle mura era difficile, fatto che conduceva a "buchi" imprevisti nelle difese e ad architetture men che perfette.
Stronghold 2 approfitta della grafica 3D per offrire una vista a "volo d'uccello" sulle nostre fortezze, consentendo maggiore precisione e controllo nel piazzamento sia delle fortificazioni, sia degli edifici.

La vista dalla verticale è utile anche nella pianificazione delle tattiche in battaglia.

Per ogni struttura, potremo fare apparire una descrizione completa di collegamenti ipertestuali agli altri edifici a lei inerenti.

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: **La grafica 3D di *Stronghold 2* è molto pesante, pur non essendo dettagliata come altri titoli che pure presentavano maggiore fluidità (quali *Act of War*). Il problema è aggravato dal fatto che, in numerosi scenari, vengono calcolati avvenimenti che si svolgono in territori lontani da quelli coinvolti nella partita in corso. Anche sul PC della nostra prova, quindi, abbiamo dovuto abbassare molte opzioni.**

■ Opzioni Grafiche **Risoluzione da 800x600 a 1280x1024. Profondità di colore (16-bit o 24-bit). Dettaglio di texture, modelli e animazioni. Filtro anisotropico. AntiAliasing. Qualità delle superfici d'acqua.**

Il nostro PC P4 3 GHz, 1GB DDR RAM, Radeon 9800 XT

■ Q3 Demo	254,6
■ 3DMark05	2,492
■ CodeCreatures	34,6

800x600: È possibile giocare con tutto al massimo, ma bisogna accettare dei rallentamenti.
1024x768: La risoluzione massima per una partita accettabile; bisogna rinunciare a dettagli e ombre.
1280x1024: È necessario abbassare i dettagli, soprattutto quando la mappa inizia ad affollarsi.

TUTTI ALL'ASSEDIO APPASSIONATAMENTE

La modalità multiplayer di *Stronghold 2* permette sfide da 2 a 8 avversari, su mappe divise in territori. Partendo dalla landa assegnataci, il nostro compito sarà quello di costruire un'economia abbastanza forte da supportare una campagna di conquista prolungata. Le mappe raffigurano regioni immaginarie, ma alcune di esse sono modellate, a grandi linee, su terre reali, come l'Inghilterra, la Germania e perfino l'Australia!

laboriosa, e soddisfacendo le loro esigenze primarie (divertimento, cibo, religione, bevande, eccetera). Per raggiungere tale traguardo occorre sviluppare un tessuto economico e sociale robusto. A questo fine, *SH 2* offre un dettagliato modello gestionale che, partendo da alcuni elementi base (i primi lavoranti e la raccolta di materie prime, come legno o pietra), dà modo di ottenere risultati sempre più sofisticati. Con il legno si costruiscono altri edifici, ma anche, per esempio, archi per i soldati. La cera d'api permette di realizzare candele nell'apposita bottega, quindi di impiegare queste ultime per le funzioni religiose – se abbiamo edificato una chiesa – soddisfacendo, così, i bisogni spirituali del popolo. La varietà delle attività da intraprendere nelle nostre terre è notevole, e un fatto interessante è che a ognuna è assegnata un'animazione appropriata: osserveremo il costruttore d'archi lavorare nella sua bottega e consegnare l'arma finita alla caserma, o la cuoca di corte sfaccendare per le cucine del lord, mentre i contadini le porteranno le materie prime necessarie a preparare un grande festa.

L'Onore è una misura della nostra reputazione presso gli altri nobili e il suo punteggio aumenta ogni volta che nel feudo avviene qualcosa di importante. Se i faraoni egizi dimostravano la potenza del loro popolo innalzando piramidi, noi potremo limitarci a organizzare pantagruelici banchetti che saranno specchio della produttività agricola delle nostre terre, o, se siamo più inclini alla crescita culturale, metteremo i nostri monaci nella condizione di produrre splendidi libri arricchiti da miniature a colori. L'Onore è un fattore importante anche (e soprattutto) nell'espansione militare del feudo; con l'esclusione

"È appannato da alcuni problemi tecnici"

della milizia popolare (paesani armati di forconi), tutte le unità richiedono una spesa di punti-onore per essere assoldate – fatto che simula come i guerrieri più preparati combattessero per signori verso i quali provavano rispetto. Un punteggio elevato condurrà addirittura all'investitura di cavalieri, veri carri armati dell'epoca, capaci di attraversare il campo di battaglia lasciando dietro di loro una scia di sangue e villici stecchiti.

Raggiungere un equilibrio nella politica interna del feudo non è comunque un'impresa difficile e le partite a "mappa libera", generalmente, consentono di divertirsi senza troppi grattacapi.

Nei match con una forte componente militare, però, la combinazione di tutti gli elementi che devono essere seguiti per tenere in piedi la fortezza, unita alla necessità di mandare avanti al tempo stesso gli eventi bellici, rende giocare *SH 2* un esercizio in "multitasking". Mentre stiamo organizzando le truppe, cercando di decidere lo schieramento migliore per loro, veniamo improvvisamente informati che le scorte nei granai si stanno esaurendo, o che i cacciatori di ratti hanno preferito darsi alla criminalità, invece di svolgere il loro lavoro, con la conseguenza che malattie e malcontento si stanno diffondendo per il feudo. Un po' come accadeva in *I Figli del Nilo*, spetterà a questo punto al giocatore distogliere l'attenzione da quello che sta facendo per rintracciare in quale punto della catena economica o sociale si è indebolito un anello. Sebbene in *SH 2* non si raggiungano le necessità di microgestione estrema de *I Figli del Nilo*, nella realtà si potrebbe presumere l'esistenza di ministri e funzionari che si occupino dei

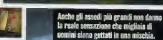
CONSEGUENZE IMPREVISTE

Sebbene gli scenari di *Stronghold 2* presentino obiettivi precisi, che devono essere completati (talvolta entro un certo tempo) per ottenere la vittoria, la situazione del nostro feudo viene salvata alla fine di ognuno di essi. Il risultato è che la partita successiva partirà con i nostri possedimenti esattamente nella condizione in cui li avremo lasciati. Superare uno scenario "sul filo di lana", soddisfacendo in qualche modo le condizioni di vittoria malgrado una situazione complessiva disperata, permetterà sì di accedere al successivo, ma tutti gli errori che abbiamo commesso e i problemi che abbiamo ignorato torneranno a perseguitarci nella nuova avventura.

IN MARCIA!

Il combattimento tra eserciti è alquanto tradizionale, anche se Firefly ha fatto il possibile per renderlo tanto ricco, quanto quello di altri RTS, senza trasformarlo in un semplice accessorio. I soldati possono essere organizzati in formazioni diverse e ricevere sia ordini di attacco indiscriminato, sia l'incarico di restare a difesa e protezione di una particolare area, edificio o gruppo di unità più deboli. Gli equipaggiamenti per gli assedi includono una varietà enorme di armi, da vari tipi di catapulte e balestre da campagna, ai tradizionali arieti. Non mancano difese mobili, olio bollente, scale e proiettili infuocati.

Le palizzate di legno fanno molta scena, ma si "sciolgono" al primo attacco come neve al sole.

Alcuni scenari mostrano, in alto a sinistra, le condizioni di vittoria, indicando in tempo reale quanto ci siamo vicini.

Anche gli assedi più grandi non danno la reale sensazione che migliaia di uomini siano gettati in una mischia.

problemi quotidiani del regno, senza che sia necessario per il signore andare personalmente a scoprire perché non arrivano candele alla chiesa.

A rendere ancora più macchinoso l'operato del sire, subentrano altri due fastidi di natura tecnica. Il primo è che la grafica 3D del gioco è realmente pesante, con il numero dei fotogrammi al secondo che si abbassa drasticamente non appena la mappa inizia ad affollarsi. Il risultato è che, anche su sistemi di fascia medio-alta, controllare lo spostamento del punto di vista non è affatto facile, con l'inquadratura che "balza" di parecchio ogni volta che cerchiamo di cambiarla; il problema è amplificato dal fatto che in alcune mappe il PC calcola in tempo reale gli eventi in tutti i territori che le compongono, laddove magari solo due o tre sono davvero importanti ai fini dello scenario.

Il secondo problema è la evidente scarsa rifinitura dell'interfaccia utente. Per fare un esempio, quando capita un evento importante (come un incendio), la mini-mappa viene sostituita da un'animazione dello stesso – impedendoci di utilizzarla per recarci rapidamente sul luogo del disastro! Il comando delle truppe è macchinoso e non rispetta quelli che sono ormai gli standard accettati degli RTS. Più di una volta ci è capitato di ordinare a un raggruppamento di attaccare il nemico, solo per scoprire che alcune unità non si muovevano affatto, richiedendo in *Stronghold 2* un comando diverso per usare le loro armi da lancio. Perché non sia dato di cliccare su un arciere, quindi di indicargli con un altro clic l'avversario da ingaggiare, non si sa. Il fatto che gli ordini di movimento vengano impartiti con il tasto sinistro del mouse e non con il destro impedisce la classica sequenza "clicca con il destro per muovere la truppa – clicca con il sinistro sulla caserma per arruolare altri uomini".

Ciò costringe a imparare da capo il "linguaggio" di gestione delle forze militari, e il risultato è che spesso vedremo le truppe non rispondere affatto ai comandi, o dirigersi verso aree della mappa che, in realtà, desideravamo selezionare per un'altra ragione.

L'esperienza di giocare alla versione 1.0 di *Stronghold 2* è stata tra le più controverse che ci siano capitate quest'anno. Ogni volta che il titolo ci stava appassionando, scoprivamo qualcosa che ci frustrava. Quando iniziavamo a sentire una punta di delusione, ecco apparire un elemento che ci coinvolgeva di nuovo. Il problema principale è che molti indizi fanno pensare a una pubblicazione affrettata, che ha condotto a una non completa rifinitura di tutti i suoi aspetti.

Il giudizio finale, seppure più che discreto, riflette questo stato di cose, ed è nostra speranza che uno o più aggiornamenti consentiranno a *Stronghold 2* di esprimere completamente le proprie indubbie qualità.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Knights of Honor, Nov 04, 8
Un gioco gestionale di EA molto valido, che unisce a una campagna strategica in stile *Europa Universalis* gli scontri tattici di *Medieval: Total War*, semplificando entrambi

Stronghold, Dic 01, 7
Il capostipite della serie (di cui ricordiamo anche il seguito *Crusader*, Nov 02, 7) è disponibile in una versione Deluxe a basso costo; un piccolo classico perfettamente rifinito, e con numerosi Mod scaricabili da Internet

■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Firefly Studios** ■ Distributore **Take 2 IT** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 1 GB HD, Scheda 3D 64 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.stronghold2.com**

:: Si sceglie tra guerra e gestione civile
:: Buon numero di castelli storici
:: Bella ricostruzione della vita feudale

= Grafica 3D non ottimizzata
= Interfaccia poco funzionale
= Tutorial non molto dettagliato

Un buon gioco gestionale storico, che sa espandere le idee dell'originale. È in parte appannato da una grafica 3D scattosa e da un'interfaccia non sempre funzionale.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

7

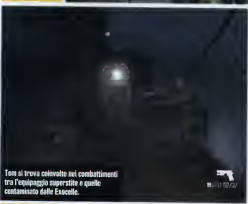
GENERE: SURVIVAL HORROR

COLD FEAR

Ecco cosa succede quando una "Cosa" simile a quella di John Carpenter incontra "La Tempesta Perfetta".

IN ITALIANO

Cold Fear è completamente tradotto nella nostra lingua. Sono in italiano le voci del menu delle opzioni e quelle relative alle schermate di inventario all'interno del gioco. Il doppiaggio è eseguito in maniera pertinente e, combinato ai sottotitoli, permette di afferrare al volo tutti i retroscena della vicenda.

La migliore difesa è la fuga, ma l'energia per scattare dura solo alcuni secondi.

Tom si trova coinvolto nei combattimenti tra l'equipaggio superstite e quello contaminato dalle Exocelle.

Il fucile non è preciso, ma sulla breve distanza si dimostra l'arma più devastante.

CORSA A OSTACOLI

Sulla nave, il pericolo è sempre in agguato. Oltre a sbarazzarsi delle infami creature che popolano il ponte e i locali interni, Tom deve anche fare i conti con passaggi pericolosi, che in più di qualche circostanza possono costargli la vita.

Bastano il buio e il continuo ondeggiamento della nave a far compiere un passo falso.

Per superare il carico pendente, bisogna calcolare con precisione il ritmo dell'oscillazione.

La forza delle onde è in grado di schiacciare Tom Hansen contro le pareti.

Durante l'attraversamento del ponte principale si corre il rischio di scivolare in mare!

PORTE DI SALVATAGGIO

La partita viene registrata in 25 momenti specifici, che normalmente corrispondono all'attraversamento di particolari porte. Gli spazi di memoria disponibili sono sei e ciò impone di sovrascrivere quelli precedenti dopo le prime due o tre ore di gioco. I punti di salvataggio sono posizionati in maniera logica, prima di combattimenti pericolosi o dopo la soluzione di un enigma particolarmente lungo.

UNA baleniera russa è alla deriva al largo delle coste statunitensi del mare di Bering. A rigor di logica, l'imbarcazione dovrebbe essere in difficoltà per via della tempesta che si sta abbattendo sull'area, quindi, la missione di soccorso spetta agli uomini della guardia costiera. Ragazzi in gamba, come Tom Hansen, che però sono preparati a fronteggiare naufragi e non certo creature aliene.

Il prologo di *Cold Fear* vuole che i russi abbiano scoperto una nuova forma di vita durante delle perforazioni petrolifere, l'abbiano studiata e, alla fine, ne siano stati sopraffatti. Gli organismi in questione si chiamano Exocelle e hanno la pessima abitudine di infilarsi in ospiti umani, trasformandoli in una sorta di zombi inferociti. Insomma, a bordo della baleniera la situazione è decisamente fuori controllo e tocca al solo Hansen venirne a capo.

L'avventura si svolge in due scenari: una nave e una piattaforma petrolifera, e viene vissuta mediante tre diverse visuali selezionabili dal giocatore. Le prime due si basano su un sistema di telecamere fisse, che conferiscono all'azione un'impronta cinematografica, ma che al contempo rendono complicato indirizzare correttamente il protagonista. Gli interni dell'imbarcazione sono tutti corridoi e stanze molto simili tra loro, quindi basta un cambiamento repentino di inquadratura per perdere l'orientamento e infilarsi nella porta sbagliata (tipo quella da cui si è appena transitati). La seconda visuale è identica per sistema di inquadrature, ma si differenzia per la postura di Tom, il quale

TRAPPOLE MORTALI

Chi decide di affrontare i livelli di difficoltà avanzati deve imparare a sfruttare gli elementi dello scenario per eliminare i nemici. Quando si rimane a corto di munizioni, invece di utilizzare le restanti per imbottire di piombo le Exocelle, conviene centellinarle per distruggere i pannelli elettrici, le valvole o gli estintori.

Distruggendo l'apposito circuito elettrico, Tom ha trasformato il corridoio allagato in una piscina della morte.

Basta un colpo di pistola per far crollare il montacarichi e schiacciare un'orda di mostri.

Anna si affianca al protagonista aiutandolo a risolvere alcune situazioni intricate.

avanza pistola alla mano. Purtroppo, la variante armata non consente di mirare con precisione e rende indispensabile la terza prospettiva, quella alle spalle dell'eroe, che praticamente trasforma *Cold Fear* in uno sparatutto.

L'azione "mostricida" si basa su un arsenale di tutto rispetto, che grazie alla presenza sulla nave di un deposito di munizioni può essere sfruttato senza remore. Il solo (non trascurabile) svantaggio è rappresentato dal cosiddetto backtracking, ovvero dalla necessità di ripercorrere più volte gli stessi ambienti.

Per evitare, almeno in parte, tale inconveniente, il giocatore deve tentare di colpire i nemici alla fronte, oppure abbatterli temporaneamente con il piombo e poi schiacciare loro il cranio con una pedata. Fin qui, un classico sistema di eliminazione. Ma *Cold Feor* nasconde anche un'anima tattica. Quando i mostri abbondano e le munizioni scarseggiano, Tom è spinto a utilizzare il cervello e a studiare un modo per trasformare l'ambiente circostante in una trappola mortale. Il sistema più semplice consiste nello sparare alle valvole dei condotti che corrono lungo le pareti o sul soffitto, così da generare una pioggia di fuoco. Poi, ci sono gli immancabili barili e gli estintori, che se centrati al momento giusto riducono in poltiglia i nemici presenti nelle immediate vicinanze. In generale, l'approccio tattico funziona, ma perché risulti indispensabile bisogna affrontare il gioco al massimo della difficoltà. Negli altri casi, il tutto si trasforma in un esercizio di stile fine a se stesso. Tanto più che le creature sono gestite da un'Intelligenza Artificiale che definire prevedibile è un eufemismo: le manovre di attacco non vanno oltre la carica a testa bassa o lo scontro a fuoco frontale.
Come ogni survival horror che si rispetti, anche *Cold Fear* combina le sparatorie

Le Exocelle abbandonano i loro ospiti uccisi da Tom e cercano subito di trovare una nuova dimora.

GUARDIA DEL CORPO

Durante l'esplorazione della baleniera russa, Tom Hansen si imbatterà nell'avvenente Anna. In alcuni casi, la ragazza sarà in grado di suggerirgli come risolvere degli enigmi, mentre in altri dovrà essere protetta dalle pericolose Exocelle e curata con un antidoto. La sua Intelligenza Artificiale basilare la spinge spesso a farsi circondare dal nemico e a restare indietro rispetto all'andatura spedita di Tom.

> **"Cold Fear nasconde anche un'anima tattica"**

con una cospicua dose di enigmi. Purtroppo, anche in questo settore il titolo di DarkWorks risulta abbastanza banale. I compiti da svolgere seguono una struttura prettamente lineare, centrata essenzialmente sul recupero di chiavi o di manovelle destinate ad aprire specifiche porte.

Al giocatore non viene mai richiesto di spremersi le meningi per capire cosa fare e come, ma semplicemente di consumarsi le suole delle scarpe, andando continuamente da un capo all'altro della nave o della piattaforma petrolifera.

Ovviamente, ciò non fa che acuire il problema del backtracking già riscontrato con l'approvvigionamento di munizioni. Il fatto di dover transitare troppo spesso per i medesimi ambienti (anche 10/15 volte!) è più fastidioso nel caso dei locali interni che in quello degli scenari all'aperto. Questi ultimi, infatti, sono arricchiti da pregevoli effetti atmosferici e, nel caso del ponte della baleniera, ondeggiano in maniera magistrale.
Le onde si infrangono sullo scafo a ritmo continuo e, a volte, causano un'inclinazione della nave tale da far scivolare Tom fuori bordo. Lo stesso Tom deve prestare attenzione alle pareti d'acqua che si abbattono sulle passerelle e che, con la loro violenza, lo schiacciano contro le pareti, causandogli una notevole perdita di energia.

Purtroppo, tali momenti di impatto scenico sono molto meno frequenti dell'esplorazione di interni e da soli non bastano a tenere alta la tensione per le circa dieci ore necessarie a completare *Cold Feor*.

Primoz Skulj

IN ALTERNATIVA...

Silent Hill 4: The Room, Nov 04, 8
Un survival horror dall'atmosfera infernale e visionaria, basato su enigmi e combattimenti impegnativi.

The Suffering, Ott 04, 8
Anche un incubo popolato da demoni diventa divertente, se si dispone di un sistema di controllo impeccabile.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **DarkWorks** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Sistema **Minimo PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 2,2 GB HD, Scheda 3D 64 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **18+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.coldfeargame.com**

+
- Giocabilità a tratti originale
- Ambientazione inquietante
- Effetti atmosferici d'autore

−
- Troppi passaggi negli stessi ambienti
- Alcune inquadrature ingannano
- Enigmi semplici e banali

***Cold Fear* inserisce nel contesto del survival horror alcune idee originali e interessanti, senza però riuscire a sfruttarle al massimo.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	8	LONGEVITÀ	6

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

IMPERIAL GLORY

Pyro abbandona i campi di battaglia della Seconda Guerra Mondiale, e scatena la "guerra totale" tra gli imperi del periodo napoleonico...

La capitale di ogni impero è rappresentata da un nucleo dei suoi edifici più famosi. Se invadere Londra significherà assaltarne la famosa Torre, a Parigi combatteremo a Place Vendome.

Le battaglie di *Imperial Glory* hanno la tendenza a finire in una "rissa".

Ogni volta che si combatte in un territorio, la mappa che lo rappresenta sarà sempre la stessa, senza variazioni.

IN ITALIANO

Imperial Glory è completamente tradotto in italiano: manuale, scatola e programma. Inoltre, anche le voci che introducono alla campagna principale e che illustrano i vari aspetti del gioco nel tutorial sono state doppiate nella nostra lingua.

FIN da quando Creative Assembly pubblicò *Shogun*, primo titolo della fortunata serie *Total War*, gli appassionati di giochi di strategia storici si domandarono se un giorno il magnifico sistema tattico/strategico sarebbe stato applicato al periodo napoleonico.

Un po' a sorpresa, i primi ad affrontare questa sfida da far tremare i polsi sono stati gli sviluppatori di Pyro Studios, che già conoscevamo per i vari *Commandos*. Il risultato è un titolo sorprendente, con alcuni difetti e qualche semplificazione, ma anche notevolmente ben pensato e ricco di idee e spunti che potrebbero fare rizzare le orecchie agli amici di Creative Assembly stessa.

All'inizio di ogni partita, possiamo scegliere se combattere una battaglia storicamente avvenuta (come Austerlitz o Waterloo), generare uno scontro spendendo un numero prefissato di punti per gli eserciti oppure partecipare alla campagna strategica. Quest'ultima copre il periodo che va dal 1789 al 1830, con turni di un mese, e consente di affrontare questo tribolato periodo della storia europea alla guida di uno di cinque grandi imperi: Gran Bretagna, Francia, Prussia, Austria e Russia. *IG* presenta anche un tutorial che copre i fondamenti del gioco e una modalità multiplayer che consente scontri tra due, tre o quattro avversari. Purtroppo, non è consentito disputare la Grande Campagna contro avversari in carne e ossa, e il multiplayer è limitato agli scontri tattici e alle ricostruzioni delle battaglie famose.

La campagna si svolge su una mappa dell'Europa e del Nord Africa divisa in grandi aree, un po' come in "Risiko", ed è virtualmente identica a quelle della serie *Total War*. I cinque imperi e le oltre venti nazioni minori muovono in sequenza, e in ogni turno possono costruire armate, investire nella ricerca di nuove tecnologie, condurre azioni diplomatiche, muovere gli eserciti sulla mappa e, in caso di guerra, affrontare i nemici sul campo.

L'economia di *IG* è abbastanza stilizzata e si basa su quattro risorse fondamentali: oro, materie prime, cibo e popolazione. Esse vengono assegnate all'inizio di ogni turno, in base ai territori controllati dalla nazione e, dal momento che alcuni sono più ricchi di altri, viene da sé che le lande più fertili della mappa saranno le prime a essere adocchiate da tiranni particolarmente avidi. Costruendo stazioni commerciali in altri paesi, inoltre, riusciremo a scambiare risorse in eccesso per altre che ci mancano. Praticamente ogni azione del gioco richiede la spesa di un ammontare variabile di una o più di queste risorse: non solo costruire nuove unità, ma edificare strutture civili e militari, completare "imprese speciali" e perfino intraprendere azioni diplomatiche; queste ultime, in particolare, dovranno quasi sempre essere "lubrificate" con alcune casse di monete d'oro.

GLI IMPERI COLPISCONO ANCORA

Prussia – I prussiani partono in una posizione difficile: circondati da vicini potenti che guardano con ambizione ai loro territori. Un buon gioco di alleanze e una politica diplomatica di equilibrio saranno indispensabili.

Gran Bretagna – Il leone inglese inizia con una buona base economica, ma su due isole separate dal continente europeo, e dovrà sviluppare una strategia marittima aggressiva. La dominazione dei mari porterà buoni frutti anche sul fronte commerciale.

Russia – Esordendo all'estremo est della mappa, l'impero degli Zar può godere di una certa tranquillità nelle fasi iniziali di gioco, anche se un'alleanza dei vicini immediati (Svezia, Austria e ottomani) può rivelarsi molto preoccupante.

Austria – Il grande impero continentale è militarmente forte, ma è circondato da nemici e non ha sbocchi sul mare. Procurarsi un porto sarà fondamentale nelle prime fasi di gioco, ma occorrerà farlo senza rompere il precario equilibrio diplomatico.

Francia – La grande rivale della Gran Bretagna ha solo quest'ultima da temere, all'inizio della partita. Le numerose nazioni minori che costellano l'Europa occidentale saranno un fertile terreno di conquista per le armate dell'Empereur

Ogni gruppo di eserciti dovrà essere guidato da un ufficiale, che addestreremo in una caserma. La loro scarsità limiterà il numero di armate che potremo mandare in giro.

In qualsiasi momento è possibile evidenziare le relazioni di uno stato con tutte le altre potenze sulla mappa.

Solo la ricerca di nuove tecnologie è gratuita e il suo progresso dipende dagli omonimi punti prodotti dalla nostra nazione, eventualmente moltiplicati dalla presenza di strutture particolari (come le scuole); in ogni caso è sempre possibile ridurre gli investimenti in questo settore, in cambio di un po' di oro.

L'aspetto più riuscito e soddisfacente della parte strategica di *IG* (e probabilmente dell'intero gioco) è quello diplomatico. Un po' come in *Europa Universalis II*, il nostro impero è caratterizzato da un punteggio di "simpatia", che indica come viene giudicato sia individualmente dalle altre nazioni, sia in generale sulla scena europea. Tale valore aumenta quando stipuliamo trattati o effettuiamo azioni diplomatiche positive, e diminuisce ogni volta che commettiamo qualche mossa ritenuta "disonorevole", come iniziare una guerra, rifiutare proposte di altre potenze o perfino ammassare truppe ai confini di un vicino. Per quanto ricordiamo, è la prima volta che quest'ultima azione viene considerata "ostile" dalla I.A. di un videogioco e il risultato è senz'altro realistico. Inoltre, subiremo penalità ancora maggiori se l'azione compiuta sarà particolarmente odiosa, come nel caso di un'invasione lanciata mentre era in vigore un trattato di pace o senza dichiarazione di guerra. In *IG* espandersi troppo provocherà la reazione preoccupata di *tutti gli altri*, e non ci sarà da meravigliarsi quando la nostra superpotenza in erba scoprirà che il resto d'Europa si sta coalizzando contro di lei. Quando gli eserciti o le flotte di due nazioni in guerra occupano il medesimo

"La campagna è avvincente quanto le battaglie"

territorio, avviene uno scontro. Una schermata riassuntiva mostra le forze impegnate e la natura del terreno in quella particolare regione e chiede, quindi, se si vuole giocare la battaglia personalmente o se si preferisce lasciarne la risoluzione al computer. Nel primo caso, si accederà alla mappa tattica, ove combatteremo in 3D con i nostri soldati. La grafica è davvero molto gradevole e tutti i campi di scontro sono stati creati "a mano" dai progettisti; ognuno riflette le caratteristiche geografiche della regione che rappresenta e avremo, dunque, colline boscose nei Balcani, dune e rocce in Libia, foreste innevate in Finlandia e così via. La grafica e le animazioni degli omini non sono al livello di *Lo Bottoglio per La Terra di Mezzo*, ma rendono bene l'idea degli epici fatti d'arme di inizio '800, con tanto di cascatori che saltano in aria all'arrivo delle cannonate, e cavalieri e cavalli che piombano a sciabole sguainate contro le formazioni nemiche, o rotolano malamente a terra in nubi di polvere e sangue quando arriva una raffica di mitraglia.

L'aspetto più importante da sottolineare, parlando degli scontri tattici, è che, sebbene *IG* presenti una buona scelta delle unità che combatteranno nel periodo napoleonico (con formazioni di moschettieri, cosacchi, ussari, jager e così via, anche in base alla nazione e al livello tecnologico raggiunto), lo scopo degli sviluppatori non è stato quello di dare una ricostruzione "esatta" degli scontri, quanto, piuttosto, un'impressione degli

IMPRESE MEMORABILI

Un interessante elemento strategico in *Imperial Glory* è la possibilità, che si apre quando vengono ricercate particolari tecnologie, di essere i primi a portare a termine imprese sociali, economiche e culturali di importanza storica; tali conseguimenti includono il "Ritrovamento della Stele di Rosetta" (che permise di decifrare i geroglifici egizi), il "Dominio dei Mari", la "Rivoluzione Medica" (con l'introduzione delle vaccinazioni) e altre, per un totale di 16. Per completare un'impresa, è necessario essere i primi a soddisfare una lista di condizioni (per esempio, avere da parte un certo ammontare di risorse insieme a un numero prefissato di rotte commerciali aperte), quindi "spendere" il prezzo richiesto. In cambio si otterranno punti-vittoria e un beneficio temporaneo o permanente.

Le croci rosse indicano armate che, in seguito a perdite ricevute, non schierano il massimo numero di effettivi.

INTELLIGENZE SOPRAFFINE

Ad aumentare la sfida nella modalità strategica, c'è una delle migliori Intelligenze Artificiali che abbiamo incontrato finora. Gli imperi controllati dal computer sanno destreggiarsi benissimo nel gioco delle alleanze e dei tradimenti, e, soprattutto, nel tirare coltellate nella nostra schiena, tanto inattese quanto dolorose. Basterà trovarsi un momento in difficoltà in una campagna militare al sud, per vedere gli "amici" all'est coalizzarsi contro di noi e saltarci addosso come tanti sciacalli. Un'alleanza ritenuta "sicura" verrà rotta al primo momento possibile, se l'altro vedrà l'opportunità di trarne un guadagno.

NAVI DI LINEA

Imperial Glory simula anche gli scontri sul mare, con una buona varietà di naviglio (fregate, navi di linea, brigantini...). Il sistema di combattimento è una versione semplificata di quello di *Age of Sail II* (o più complessa di quello di *Pirates!*, se si vuole), e include effetti del vento, vari tipi di munizionamento, abbordaggi e danni calcolati diversamente per scafo, vele ed equipaggio. Il problema è che, in mancanza della possibilità di dare ordini in pausa, il controllo della flotta oltre le tre navi (le battaglie ne prevedono al massimo sei per parte) diventa problematico.

NAPOLEON: TOTAL WAR

Dalle immagini, potreste pensare che *Imperial Glory* sia un "clone" della serie *Total War*. In realtà, sebbene Pyro si sia ispirata senza dubbio ai giochi di Creative Assembly, esistono alcune differenze, che riassumiamo in breve:

- Durante le battaglie di *IG*, non si può mettere in pausa e dare gli ordini, né accelerare lo scorrere del tempo. Le truppe, inoltre, non fuggono mai. Per questo, le battaglie tendono a diventare una mega-rissa con tutte le unità in combattimento.
- Le truppe non corrono il rischio di esaurire le munizioni: sono infinite sia per soldati, sia per l'artiglieria.
- La sezione diplomatica di *IG* è nettamente superiore a quella di *Rome*, e dovremo utilizzarla per concludere felicemente una campagna.
- Nei primi venti-trenta turni di *IG* non possiamo attaccare i vicini in modo spensierato: il network di alleanze tra stati ci farebbe a pezzi.
- Le battaglie navali possono essere combattute dal vivo come quelle terrestri; purtroppo, dato che non si può mettere in pausa è quasi impossibile combatterne una con più di quattro navi per parte.
- Le province non si ribellano e non risentono della lontananza della capitale, che comunque non può essere spostata.

Un comando da tastiera evidenzierà il raggio di tiro delle armi; la I.A. è abbastanza furba da starsene a distanza fino a quando non ci saranno le condizioni adatte per un assalto.

Per ogni territorio, esiste una scheda riassuntiva che ne illustra le caratteristiche geografiche, politiche ed economiche.

elementi fondamentali dell'arte militare dell'epoca. Per fare un parallelo, siamo più dalle parti di *Codename: Panzers* che di *Combat Mission*, con cannoni che possono essere dislocati e riagganciati ai loro cavalli in pochi secondi, battaglioni di sessanta fanti che rappresentano formazioni di migliaia di uomini e un sistema di combattimento in mischia abbastanza generico.

Il sistema di gioco, comunque, è avvincente, e premia un impiego corretto delle forze a nostra disposizione, come manovre della cavalleria che la portino a caricare sul fianco o sul retro, o la capacità di mantenere il sangue freddo davanti a una rapida avanzata nemica, e di riuscire a sparare "quell'ultima scarica" di fucili a distanza ravvicinatissima, che può rivelarsi devastante e decisiva. Detto questo, è nostra impressione che *Cossacks*, pur partendo da radici di RTS "classico", dia, ancora per il momento, una rappresentazione più accurata degli scontri nell'era del moschetto e della cavalleria.

Il principale punto debole del gioco, in verità, è che le battaglie si svolgono in tempo reale, con la facoltà di mettere in pausa, ma senza quella di dare ordini mentre il tempo è fermo. Si tratta di una mancanza davvero malaugurata, perché i tempi d'azione e reazione nel gioco sono particolarmente serrati e, quando in campo ci sono molte unità, è facile perdere il controllo della situazione. Inoltre, non è consentito velocizzare lo scorrere del tempo, per accelerare il lento avvicinamento dei due eserciti.

Malgrado i difetti descritti, non esitiamo a definire *IG* un piccolo gioiello, curato e rifinito in quasi ogni suo aspetto. Il livello di realismo non è spasmodico quanto quello di *Rome: Total War*, ma non era questa l'intenzione dei progettisti. Piuttosto, il gioco vuole fornire un grande "sguardo d'insieme" ai problemi politici e militari dell'epoca napoleonica, con un sistema di combattimento tattico che consente a tutti di apprendere e mettere in pratica i principi militari di questo affascinante periodo storico. In tal senso, è stata una vera sorpresa scoprire che la modalità "campagna", che di solito è poco più di una scusa per giustificare logicamente gli scontri tattici, è tanto avvincente quanto le battaglie stesse. Lo spazio per un *Napoleon: Total War* è comunque ancora aperto, ma ingannare l'attesa con *Imperial Glory* sarà una delizia.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Rome: Total War, Ott 04, 9
Il seguito di *Medieval: Total War* è un capolavoro di strategia e gestione, che copre la storia dei popoli mediterranei dal 200 a.C., alla fondazione dell'Impero.

Cossacks: The Art of War, Apr 02, 8
L'impianto è quello di un RTS ma *Cossacks* resta ancora il miglior gioco di combattimento tattico per il periodo della "cavalleria e moschetti".

■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Pyro** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 2,5 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.imperialglory.com**

- Buona I.A. tattica e strategica
- Ottima modalità diplomatica
- Campagna avvincente

- Negli scontri tattici non c'è la pausa
- Unità un po' generiche
- Battaglie che finiscono "in rissa"

Un gioco sullo stile *Total War*, più semplice, ma con una parte strategica elegante. I combattimenti rendono bene lo spirito del periodo napoleonico.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: AZIONE/PIATTAFORME

LEGO STAR WARS

Una galassia lontana, lontana.... tutta combattimenti, salti e LEGO!

IN ITALIANO

LEGO Star Wars viene venduto interamente tradotto in lingua italiana.

TUTTO D'UN FIATO

LEGO Star Wars offre tre approcci differenti: il primo, quello più classico, ci spingerà ad affrontare l'evolversi della trama, capitolo dopo capitolo. "Vissuto" così, il gioco potrà risultare un po' breve. A questo punto, però, varrà la pena di rigiocarlo per accumulare tutti i bonus e scoprirne i segreti... e ciò richiederà qualche sforzo in più. A prolungare il divertimento, poi, c'è la modalità di esplorazione libera, grazie a cul rivisitare i livelli con i personaggi sbloccati a suon di "monetine" di LEGO. Giocando in due, si potrà accostare il truce Darth Maul a Jar Jar Binks, e vedere di nascosto l'effetto che fa.

LA VIA DELLA SALVEZZA

Con il salvataggio automatico attivato, *LEGO Star Wars* procede nel mettere al sicuro i nostri progressi secondo dei punti predefiniti, generalmente al passaggio da una fase all'altra di ogni capitolo. Uscendo da una partita, quindi, perderemo i progressi fatti rispetto all'ultimo punto di salvataggio, ma almeno non saremo costretti a rigiocare dall'inizio un paragrafo.

Quando affronteremo Jango Fett sulla piattaforma di Kamino, dovremo rispedirgli i missili che ci scaglierà contro, con l'aiuto della Forza.

Le sequenze di intermezzo sanno unire la drammaticità delle pellicole, con lo stile vagamente "dissacrante", tipico del LEGO.

CERTI miti attraversano le generazioni. È accaduto alle costruzioni LEGO, così come alla saga stellare ideata da George Lucas nel lontano 1977.

Con il tempo, certo, il "colore" sbiadisce un po' e gli interventi per restituirgli l'originario splendore finiscono per intaccare la qualità globale (con buona pace del signor Lucas e delle sue Edizioni Speciali). Ma non è questa la sede per esaminare i perché delle critiche mosse alla una nuova trilogia cinematografica di "Star Wars", né per studiare quelli della crisi della casa di giocattoli produttrice dei mattoncini più famosi al mondo. Il nostro compito, invece, è di esaminare i risultati di un matrimonio felice.

LEGO Star Wars propone le avventure viste sul grande schermo in "Star Wars: Episodio I – La Minaccia Fantasma", "Episodio II – L'Attacco dei Cloni" ed "Episodio III – La Vendetta dei Sith". Lo fa, naturalmente, usando una ricostruzione "virtuale" dei pezzi del LEGO. Ciò significa che Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker e compagni avranno tutti la faccina gialla e vagamente sorridente dei pupazzetti (Darth Maul, farà eccezione, come impone la tradizione), mentre i veicoli e i dettagli delle architetture saranno in stile con le scatole che si possono acquistare in ogni negozio di giocattoli ben fornito.

Chi desidera vedere sul monitor del proprio PC immagini "perfette" stia pur tranquillo, la grafica di *LEGO Star Wars* è tutt'altro che "blocchettosa"; le superfici riflettenti e i giochi di luce, anzi, si sprecano. Come si addice a una produzione ispirata a film che fanno della spettacolarità il proprio punto di forza, anche *LEGO Star Wars* manda in campo effetti curati, che soddisfano l'occhio e l'orecchio di chi siede davanti al monitor. Pur senza abbandonare lo stile LEGO (le spade laser, una volta accese, sembrano dei cilindretti di plastica fluorescente, i blaster standard dei piccoli megafoni neri e fiori e alberelli sono gli stessi della serie "cittadina"), si resta incantati davanti alle animazioni di mosse quali salti doppi e "veroniche" a base di lame di luce, mentre durante l'azione si viene accompagnati dalle note evocative delle colonne sonore di John Williams.

Abbiamo scritto "azione" e non a caso. La formula adottata da *LEGO Star Wars* è quella del gioco votato al combattimento, cui si associano pericolosi salti e semplici rompicapo. Partendo dal locale di Dexter Jettster, l'alieno a quattro braccia interpellato da Obi-Wan Kenobi in "Episodio II", procederemo attraverso i capitoli in cui sono stati suddivisi i tre film (ma c'è anche l'immancabile livello speciale). I nostri eroi sgambetteranno a destra e a manca, ricorrendo alle proprie armi e alle abilità speciali per sopravvivere.

I cavalieri Jedi si affideranno alla spada laser e alla Forza. Quest'ultima consentirà, essenzialmente, di spostare o riassemblare dei blocchi più o meno elaborati, ma sempre predefiniti dal programma. Così facendo, si creeranno dei ponti o delle scale, o si ricostituiranno meccanismi da attivare per sortire qualche risultato utile. Non mancherà la "spinta di Forza" con cui allontanare o mandare in pezzi i droidi. La Forza avrà anche

COMBATTIMENTI IN SERIE

Che si impugni un blaster o una spada laser, *LEGO Star Wars* offre un combattimento via l'altro. Oltre la quantità, si potrebbe obiettare che le battaglie realmente impegnative (magari anche per le meningi) sono solo una manciata. Per ovviare all'inconveniente, gli sviluppatori hanno cercato di trovare qualche artificio. Nello scontro all'interno dell'arena di Geonosis, per esempio, ci verrà chiesto prima di liberare Padme, Anakin e Obi-Wan; quindi, di eliminare un certo numero di droidi della sicurezza e di Super droidi da battaglia. Nel caos baluginante di spade laser e colpi di folgoratore, spesso non ci si accorgerà nemmeno di essere arrivati alla fine dell'opera!

SPADE LASER, FOLGORATORI E SALTI

In *LEGO Star Wars*, i personaggi si rifanno a queste quattro tipologie, sebbene con alcune variazioni.

PIU' GIOCHI, STESSO LEGO

LEGO Star Wars non è tutto salti, spada laser (o blaster) alla mano. Alcuni passaggi dei film ci verranno sottoposti in altra chiave.

In Episodio I, dovremo condurre lo sguscio di Anakin Skywalker per ben tre giri di pista, fino alla vittoria del Boonta Eva Classic.

La battaglia finale di Episodio II, su Geonosis, ci vedrà pilotare una cannoniera della Repubblica in uno sparatutto a scorrimento orizzontale.

Il repertorio di avversari offrirà boss, semplici droidi da combattimento, Geonosiani, super droidi e gli immancabili Droideka, con tanto di scudo antilaser.

un impiego coordinato, per esempio, facendo saltare il giovane Kenobi e il suo maestro Qui-Gon su due piedistalli e lasciando che i due si facciano levitare l'un l'altro fino alla piattaforma successiva. Ma non si avrà a che fare solo con i Jedi. Secondo il livello, si aggregheranno al gruppo (o ne faranno parte sin dall'inizio del paragrafo) i droidi, Jar Jar Binks, Padme/Amidala e molti altri protagonisti dei film. Ognuno di questi avrà un talento particolare (Jar Jar compie salti più alti degli altri eroi; il piccolo Anakin sfrutta i condotti all'interno dei muri e via dicendo) e, se i Jedi sono la classe che ci ha riservato maggiori soddisfazioni, anche vestire i panni del capitano Panaka o della senatrice Padme, sparacchiando con i blaster e lanciando rampini per superare abissi vertiginosi, riserva momenti divertenti.

Allo stesso modo, è spassoso affrontare *LEGO Star Wars* da soli (ed è vivamente consigliato l'utilizzo di un joypad), così come in coppia. Due partecipanti, uno al pad e l'altro alla tastiera, sono in grado di seminare una devastazione di LEGO per ogni angolo dello schermo, picchiando entrambi come dei fabbri con la spada laser o dividendosi i compiti e, molto spesso, le strade – come accade nella fabbrica dei droidi su Geonosis, in "Episodio II". Giocando in solitario, sarà sufficiente la pressione di un tasto per prendere il controllo di un beniamino piuttosto che di un altro, opzione utile anche in coppia, quando si avrà bisogno di far sbloccare una porta da un droide.

Oltre a infilzare i droidi da combattimento e altri nemici assortiti con molta eleganza, la spada laser rispedirà i colpi di folgoratore al mittente... a volte.

Mandando in pezzi nemici ed elementi dello scenario, oppure raccogliendo meticolosamente le monetine seminate in ogni dove, si accumulano crediti e cuoricini rossi. I primi saranno utili per acquistare gli avversari di rilievo affrontati e sconfitti (Darth Maul, Jango Fett, eccetera), oppure per comperare consigli

"Non è un gioco da bambini"

da Dexter o, ancora, per venire in possesso dei codici per attivare degli effetti particolari (invincibilità, blaster deformati...). I cuoricini, invece, andranno a rimpinguare la nostra riserva di energia vitale. In ogni caso, morire non sarà drammatico e coinciderà con la perdita di un po' dei crediti accumulati. Durante le nostre peripezie, dovremo collezionare anche degli oggetti speciali (10 per ogni capitolo), in modo da completare i mezzi "collegati" all'ambientazione in questione. Per esempio, catturando tutti i pezzi (ricordano vagamente degli scaldabagni, ma con il LEGO e un po' di fantasia si può ogni cosa) nella gara degli sgusci, troveremo il pod di Sebulba parcheggiato fuori dal locale di Dexter. Diversamente, ci si imbatterà in costruzioni parziali, o solo abbozzate. Il che, unitamente al gusto di scoprire ogni segreto del gioco, spingerà ad affrontarne nuovamente i livelli. In tal senso, va rimarcata l'opzione per l'esplorazione libera dei capitoli (che si attiverà una volta terminati gli stessi), tramite cui procedere all'impresa con i personaggi sbloccati fino a quel momento.

LEGO Star Wars, dunque, mette molta carne al fuoco e se la cava bene in termini di giocabilità. Esistono, è vero, alcuni problemi con le inquadrature e certi passaggi risultano estenuanti, ma la tenerezza suscitata da quelle figurine itteriche che si dannano sullo schermo ci lascia perdonare quasi ogni cosa. L'importante è non correre il rischio di bollarlo come gioco da bambini.

Massimiliano Rovati

UN CONSIGLIO

Per giocare al meglio *LEGO Star Wars*, è vivamente consigliato un joypad molto reattivo e ben calibrato. Nel corso della nostra prova, non ci siamo mai pentiti di aver dedicato qualche minuto alla configurazione ottimale dei pulsanti, seguendo una "mappa" simile a quella dei controlli su PlayStation 2 o Xbox.

IN ALTERNATIVA...

Jedi Knight: Jedi Academy,
Ott 03, 8
Per chi vuole impersonare un cavaliere Jedi, in uno sparatutto 3D con duelli a base di spade laser, poteri della Forza ben integrati e sezioni a bordo di mezzi. Il tutto in un'atmosfera da film eroico

Prince of Persia: Spirito Guerriero,
Dic 04, 9
Azione e avventura tra salti, manovre acrobatiche e duelli a fil di spada. Non mancano i rompicapi e la possibilità di "riavvolgere" il tempo

■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Giant/Traveller Tales** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Joypad** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **Stesso PC** ■ Internet **www.eidos.co.uk/games**

+ Belle animazioni
+ Conserva l'anima del LEGO
+ Piace ai bambini, impegna i grandi

- Alcuni livelli frustranti
- "Telecamere" migliorabili
- Uso della Forza limitato

Due grandi nomi del divertimento si sono uniti, dando vita a un videogioco coinvolgente, almeno per chi ama il LEGO ed è appassionato di "Star Wars".

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

8

GENERE: GIOCO SPORTIVO

RUGBY 2005

Dopo l'Italia nel Sei Nazioni, anche Electronic Arts vince il "Cucchiaio di Legno"!

La gestione delle telecamere non è funzionale. Questa visuale ne è l'esempio.

ALLENARSI È BELLO!

In *Rugby 2005*, è necessario completare una serie di esercizi "guidati" sul campo di allenamento, per accedere a tutte le altre modalità di gioco. Disputare tornei blasonati come il Sei Nazioni, la Coppa del Mondo, il Tre Nazioni o il Super 12 per i club è decisamente affascinante. Inoltre, per gli appassionati dal "palato fine" segnaliamo la possibilità di guidare i leggendari Lions inglesi in una delle loro famose tournée mondiali. Se tutto questo non bastasse a soddisfare il vostro appetito rugbystico, sarete liberi di creare la "competizione dei sogni"!

RUGBY IN SCATOLA

Scatola e manuale di *Rugby 2005* sono tradotti in italiano, mentre i menu e la telecronaca restano in lingua inglese.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima versione di GMC è presente la prima patch ufficiale di *Rugby 2005*.

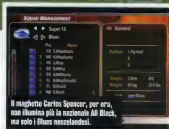
IN ALTERNATIVA...

***Madden NFL 2005*, Dic 04, 8**
La migliore incarnazione del football americano su PC, per gli appassionati "dell'altro" sport con la palla ovale

***NBA Live 2005*, Gen 05, 8 ½**
Lo spettacolo del basket NBA nella sua interpretazione *2005*, sempre restando nell'ambito degli sport cosiddetti "minori"

C'È un vecchio "adagio" nel mondo dei videogiochi sportivi: è facile simulare il comportamento di ventidue giocatori sullo schermo (per esempio, calcio o football NFL), è difficile proporre "qualcosa" di giocabile con trenta o più atleti che si affrontano su un campo virtuale (come nel rugby).

Dopo questa premessa, è doveroso ricordare che l'edizione *2004* del rugby firmato da EA Sports sembrava aver compromesso – una volta per tutte – la possibilità di avere su PC una simulazione valida di questo sport. Il nuovo capitolo della serie *Rugby* di Electronic Arts si avvale delle tecnologie sviluppate e impiegate dall'intera linea sportiva *2005*, sfruttando le migliori grafiche e gli accorgimenti creati ad hoc per i vari *FIFA*, *NBA Live*, *Madden* e *NHL*.

Rispetto al predecessore, *Rugby 2005* ha compiuto passi da gigante sia in termini di giocabilità, sia in quelli di qualità audio/visiva. Ispirandosi al leggendario *Jonah Lomu Rugby* di Codemasters (datato 1997), la simulazione sviluppata dal team HB Studios ha cercato di coniugare la complessità di uno sport come la palla ovale, con una buona dose d'immediatezza e un elevato ritmo partita.

Il maghetto Carlos Spencer, per ora, non illumina più la nazionale All Black, ma solo i Blues neozelandesi.

Scesi in campo dopo l'esauriente e obbligatorio Tutorial, è facile notare che le azioni di gioco non si risolvono nelle solite corse "all'impazzata" da una parte all'altra del campo viste nella versione *2004*. *Rugby 2005* è votato al realismo e

"Quello che non convince è l'Intelligenza Artificiale"

le mischie e le fasi di "riciclo" con la palla a terra funzionano decisamente meglio che in passato. L'introduzione di un nuovo "sistema per calciare" (semplice ed efficace) aggiunge una dimensione alle strategie di gioco attuabili in campo. Anche le touche funzionano a dovere, mentre il nuovo sistema di placcaggi (già visto in *Madden NFL 2005*) consente di "livellare" al suolo il proprio avversario in base all'angolo di impatto.

Quello che non convince di *Rugby 2005* è soprattutto l'Intelligenza Artificiale: sia in fase di costruzione, sia in fase difensiva, il giocatore è costretto a fare tutto da solo, cambiando continuamente il controllo dei propri uomini. Il problema è che i Gregan, O'Driscoll, Umaga e soci si muovono tutti insieme contemporaneamente, come uno sciame di api impazzite alla caccia della palla ovale... Poi, la I.A. degli avversari regolata dalla CPU è poco credibile: falli e penalità se ne vedono davvero pochi, mentre il giocatore è tartassato! Anche la gestione delle telecamere in campo presenta qualche "problemino" e, a parte la visuale laterale, le altre non sembrano adeguate per seguire al meglio l'azione e quanto succede in mischia. Dopo le buone premesse, anche per il *Rugby 2005* di EA vale lo stesso discorso fatto per il XV azzurro al recente Sei Nazioni: un'occasione sprecata.

Raffaello Rusconi

■ Casa **EA Sports** ■ Sviluppatore **HB Studios** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 54,99**
■ Sistema Minimo **PIII 700, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, 1,2 GB HB** ■ Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.easports.it**

- Buone animazioni e grafica
- Tutte le competizioni ufficiali RBS
- Ottimo sistema dei calci

- I.A. deficitaria
- Rallentamenti sullo schermo
- Sistema di controllo migliorabile

Nonostante un restyle grafico, il XV rugbystico messo in campo da EA non convince a fondo. Peccato, perché le premesse erano buone.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

GENERE: STRATEGIA DI SQUADRA A TURNI

SILENT STORM

Torna uno dei migliori strategici a turni creati fino a questo momento, ora completamente in lingua italiana!

IN ITALIANO E A BUON PREZZO

Uscito in Europa oltre un anno fa, *Silent Storm* arriva ora in Italia completamente tradotto (nei testi, l'audio è rimasto in inglese) e a un prezzo decisamente invitante, 19,99 euro. Presto arriverà in italiano, allo stesso prezzo, l'inedita espansione, *Sentinels*.

NEL DVD

Troverete il demo di *Silent Storm* (in inglese) all'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC.

Potrete ruotare il punto di vista a piacere, da una visuale "quasi" in prima persona a una dall'alto.

Le icone a forma di "orecchia" indicano che i vostri personaggi hanno "sentito qualcosa".

COME UN GIOCO DI RUOLO

I vostri sei personaggi cresceranno esattamente come in un gioco di ruolo: man mano che accumuleranno esperienza, eliminando i nemici e completando le varie missioni, aumenteranno le loro caratteristiche base, che permetteranno di sparare meglio, muoversi più velocemente e via dicendo. Ogni classe (ne esistono sei, da "cecchino" a "scout", da "medico" a "ingegnere") ha poi un "albero" di abilità che potrete selezionare a ogni avanzamento di livello. Un medico sarà in grado di curare meglio, un cecchino di mirare con più accuratezza.

Tutto il testo a schermo è stato tradotto: elemento fondamentale, per comprendere ogni aspetto del gioco.

I lettori abituali di GMC conoscono già *Silent Storm*: la recensione della versione d'Importazione Parallela gli assegnò un 8 tondo tondo, nel gennaio 2004. Seguendo una pratica inaugurata con *Gothic II*, Koch Media ripubblica il gioco completamente tradotto e a un prezzo decisamente interessante.

Per chi se lo fosse perso, *Silent Storm* è semplicemente il miglior gioco di strategia di squadra a turni presente sul mercato. Nei panni di un solitario eroe della Seconda Guerra Mondiale, dovrete guidare uno sparuto gruppo di soldati d'élite lungo una serie sterminata di missioni.

L'azione, vista in un 3D isometrico molto convincente e ricco di particolari, che sarete liberi di ruotare, zoomare e osservare da qualsiasi punto di vista, è normalmente gestita in tempo reale. Quando appaiono dei nemici, si passa alla divisione in turni. Ogni militare muove, compie azioni e, soprattutto, apre il fuoco con le proprie armi utilizzando i punti-azione in suo possesso (normalmente, un personaggio medio è in grado di spostarsi di qualche metro, inginocchiarsi e sparare due volte, per darvi un'idea). Che differenze esistono tra un approccio di questo tipo e uno simile a *Commandos*? Sicuramente, si perde molto in immediatezza, e chi cerca un titolo frenetico farà bene a guardare altrove; tuttavia, il sistema a turni consente di pianificare in modo eccellente la propria strategia, e da questo punto di vista è ancora imbattuto. L'unico difetto di *Silent Storm* è dato dal fatto che l'Intelligenza Artificiale, decisamente competitiva, impiega parecchi minuti per elaborare le sue strategie. Nelle missioni "normali", dunque, dovrete mettere in conto di attendere, per il turno avversario, due-tre minuti; per quelle più estese, anche cinque o sei.

"Si pianifica in modo eccellente la propria strategia"

Se ritenete di possedere una dose sufficiente di pazienza, *Silent Storm* è senza dubbio un acquisto che vi consigliamo: le due campagne (Alleati e Asse), l'unione di realismo (decine di armi simulate in modo eccellente) e di fantasia (la minaccia principale non è il classico nemico...) lo rendono uno dei titoli di strategia più appetibili. La traduzione in italiano, che copre tutti i testi a schermo, è di buon livello (le sbavature sono minime, anche se un po' ridicole), quindi ora non avete più scuse!

Paolo Paglianti

IN ALTERNATIVA...

Jagged Alliance Wildfire, Mag 04, 8
Un classico della strategia a turni, ambientato, però, nell'epoca contemporanea

X-Com: Terror from the Deep, 1995
Un titolo che forse ricorderanno solo i videogiocatori "maturi", ma che senza dubbio rappresenta la vetta più alta degli strategici di questo tipo

Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **Nival** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.silentstorm-online.com**

- Ottima grafica, per uno strategico a turni
- Molte missioni
- Prezzo invitante

- Niente multiplayer
- Turni nemici lenti
- Manuale ai minimi termini

Semplicemente, il miglior gioco strategico di squadra a turni. Peccato dover aspettare qualche minuto per ogni mossa avversaria.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: GIOCO DI RUOLO

STAR WOLVES

La nostra nave è distrutta e siamo stati derubati di tutto. Che fare? Formiamo una banda di mercenari!

Perdere la nostra ammiraglia significherà dover ricaricare l'ultimo salvataggio.

I dialoghi sono tutti complessi al punto giusto.

I fuochi artificiali non mancheranno, distruggendo gli obiettivi più grandi.

IMPORTAZIONE PARALLELA

SOLO IN INGLESE

Star Wolves è disponibile solo in lingua inglese (o russa). Al momento, non si hanno notizie di una sua eventuale traduzione in italiano. Vista la mole non indifferente di testo da leggere e di parlato da comprendere, talvolta senza sottotitoli, il gioco è consigliato solo a coloro che hanno una buona conoscenza della lingua d'Albione.

UN'avventura nello spazio non potrebbe iniziare con peggiori auspici. Il nostro alter ego, un commerciante, viene assaltato da alcuni pirati. Una persona normale si rivolgerebbe alle autorità, ma l'impavido protagonista di *Stor Wolves* decide di diventare lui stesso la legge, di formare una banda di mercenari e di mettersi sulle tracce dei filibustieri.

Addentrandosi meglio nella trama del gioco, comprendendo i rapporti di forza tra le istituzioni politiche e commerciali coinvolte, si arriva a intuire che una scelta apparentemente bizzarra è, in realtà, la più logica: l'universo di *Stor Wolves* è governato da un imperatore che non ha ormai quasi più alcun potere e ogni decisione è presa da tre grossi colossi industriali, che fanno il bello e il cattivo tempo.

All'inizio della partita, dunque, avremo a disposizione una sgangherata banda che consisterà nel nostro eroe e in un suo amico d'infanzia. Procedendo e svolgendo degli incarichi particolari legati alla trama, giungeremo a controllare un "party" (un gruppo di eroi) di sei personaggi, tutti caratterizzati abbastanza bene. La novità sta nel fatto che li muoveremo in quanto piloti da caccia, in una serie di sortite più o meno pericolose, facendoli spostare tra le stazioni spaziali e impartendo loro ordini in un modo che ricorda vagamente un gioco strategico in tempo reale.

Stor Wolves mostra la propria natura di gioco di ruolo nei dialoghi, tutti a scelta multipla, nella presenza di varie quest secondarie e nelle numerose abilità da attribuire a ciascun eroe guadagnando esperienza, alcune non legate al combattimento (come una certa "propensione" a reperire materiale ed equipaggiamento sul mercato nero).

"Una volta in missione, i combattimenti saranno inevitabili"

L'interazione con il mondo di gioco avviene soprattutto tra una missione e l'altra, fase in cui sarà consentito acquistare navi o rifornimenti, leggere notiziari che ci faranno capire cosa starà avvenendo nella galassia e prendere in considerazione le proposte di lavoro che, nel frattempo, ci saranno arrivate. Una volta iniziata una missione, i combattimenti sono quasi inevitabili, ma caratterizzati da un approccio tattico: spesso e volentieri saremo in minoranza numerica e dovremo fare attenzione a gestire i nostri beniamini, che non saranno dei super-eroi in grado di sbaragliare venti caccia nemici da soli. In tal senso, la facoltà di mettere in pausa in qualsiasi momento, premendo la sbarra spaziatrice, consente di prendere delle decisioni in piena tranquillità ed è certamente un pregio.

Tecnicamente, *Stor Wolves* mostra una grafica gradevole e le navi hanno tutte una linea elegante. L'audio, purtroppo, lascia molto a desiderare: la colonna sonora è composta da una serie di motivetti techno quasi fastidiosi e il doppiaggio (in lingua straniera) è da dimenticare.

Stor Wolves è un titolo senza grandi pretese, che si lascia giocare volentieri, anche se rischia di diventare ripetitivo dopo le prime venti ore di gioco.

Andrea Giongiani

SPAZIO IN RIPRESA?

Fino a circa due anni fa, il genere degli "space sim" sembrava languire e le produzioni degne di nota scarseggiavano. Ultimamente, invece, si assiste a realizzazioni sempre più valide: l'ottimo *X2* (provato nell'edizione italiana sul numero di agosto 2004 e meritevole di un 8), cui poi si è affiancato il valido *Storshatter* (GMC marzo 05, 7), forse stanno a significare che lo spazio, come ambientazione, sta riprendendo piede nel cuore dei giocatori, ma soprattutto in quello degli sviluppatori.

IN ALTERNATIVA...

Haegemonia Legions of Iron, Nat 02, 8
Un valido gioco strategico con elementi da GdR, richiede anche la gestione dei singoli pianeti. Ne è uscita l'espansione *The Solon Heritage* (Feb 04, 6)

Nexus: The Jupiter Incident, Nov 04, 8
Uno titolo strategico in cui lo spazio è ancora protagonista con una grande atmosfera e una trama coinvolgente

■ Casa **1C** ■ Sviluppatore **Xbow** ■ Distributore **Importazione Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 28,99** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB con T&L, 1,2 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 1,8 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.starwolves.ru/en**

:: Buona grafica
:: Ambientazione originale
:: Complesso al punto giusto

= Colonna sonora scadente
= Doppiaggio da dimenticare
= Alla lunga ripetitivo per un GdR

Un gioco di ruolo che ha degli spunti di originalità e non scade in uno "spara spara" privo di senso. Alla lunga, però, finisce per stancare.

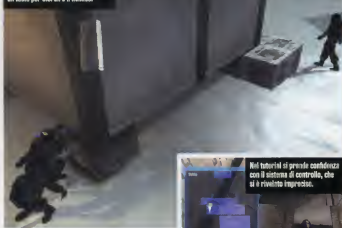
GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	5	LONGEVITÀ	7

6 1/2

GENERE: GIOCO STEALTH

STOLEN

Un po' "Occhi di Gatto", un po' "Catwoman", arriva su PC la bella ladra Anya Romanov.

Il modello di combattimento è limitato e consiste nel premere furiosamente un tasto per stordire il nemico.

Nel tutorial si prende confidenza con il sistema di controllo, che si è rivelato impreciso.

IN una partita a ***Stolen***, **ultima opera videoludica di Blue 52, è facile riconoscere elementi che hanno caratterizzato saghe epiche quali *Metal Gear Solid* di Konami o *Splinter Cell* di Ubisoft.**

Siamo di fronte a un gioco stealth in terza persona, con la bella ladra di nome Anya Romanov come protagonista. La ragazza ha l'hobby di svaligiare musei e caveau, alla ricerca di preziosi quadri e di reliquie di valore inestimabile.

Anya è splendida nella sua sensuale tuta aderente (che ne mette in risalto il fisico da modella), con gli occhiali di tendenza dotati di lenti telescopiche e i guanti di pelle nera che celano un ArmPad, un dispositivo che le consente di essere in contatto con il suo fedele amico Louie Palmer.

Un look decisamente sexy, ideale per confondere i guardiani/nemici incontrati nel corso delle sue attività criminose... e il giocatore davanti allo schermo. Per le sue scorribande notturne, Anya si avvale di una serie di sofisticati gadget tecnologici, grazie a cui disabilita allarmi, apre porte e stordisce il personale di sorveglianza. Abbiamo scritto "stordisce" non a caso, perché la bella ladra non ha "licenza di uccidere". Senza ricorrere all'uso delle armi, Anya può far "svenire" le guardie sfruttando la sua abilità nei combattimenti corpo a corpo. Insomma, la ladruncola è davvero dotata atleticamente e basta dare un'occhiata ai volteggi che compie, saltando da un tetto all'altro, per notare una certa somiglianza con la Gatta targata DC Comics.

"La ragazza è dotata atleticamente"

I programmatori hanno cercato di combinare la giocabilità di titoli stealth quali *Splinter Cell* e d'azione quali *Prince of Persia*, con gli intrecci narrativi di serie televisive come "Alias" o "Nikita". Purtroppo, le meccaniche d'infiltrazione proposte da Blue 52 appaiono un po' troppo limitate ed eccessivamente semplificate. Inoltre, il sistema di controllo non sembra essere stato calibrato alla perfezione: sia con tastiera e mouse, sia con il joypad, la risposta dei comandi – in alcuni frangenti – lascia alquanto a desiderare, soprattutto quando Anya si trova a camminare sui muri in stile "Matrix" e a saltare dalla parte opposta.

Le mosse acrobatiche sono molto belle, così come le animazioni e gli effetti di luce in tempo reale, ma la gestione delle telecamere si dimostra a tratti problematica. La struttura portante di *Stolen* è composta da una trama articolata in quattro capitoli principali, ambientati nella città di Forge City (museo, penitenziario, quartiere generale APEK e base satellitare), a loro volta suddivisi in missioni secondarie/obiettivi da portare a termine e in mini-giochi.

Purtroppo, la varietà iniziale di *Stolen* viene compromessa da una certa ripetitività nella risoluzione degli enigmi e nell'affrontare i nemici: ma alla bella Anya, forse, tutto questo si può perdonare...

Raffaello Rusconi

VENTO ASSASSINO

La trama di *Stolen* è piuttosto lineare: Anya e Louie vengono ingaggiati da un misterioso cliente per rubare una preziosa gemma, situata sull'antica statua di un samurai depositata nel museo di Forge City. Sulla sua strada, la bella Romanov troverà la letale Breeze, una ladra/assassina piuttosto spietata, che non esisterà un istante a uccidere guardie e innocenti. Le loro strade s'incroceranno in più di un'occasione.

IN ITALIANO

Stolen è stato completamente tradotto nella nostra lingua.

MANUALE PER LADRI

La bella Anya dispone di "utili" strumenti per le sue infiltrazioni notturne. La dotazione comprende dardi stordenti, il solito visore notturno e un interessante dispositivo a onde sonore per rilevare la presenza dei nemici. I minigiochi proposti sono piuttosto divertenti: si tratta di aprire serrature e casseforti, e di violare sistemi informatici super protetti.

IN ALTERNATIVA...

Splinter Cell Chaos Theory, Feb 05, 8½
Il Re degli stealth game risponde al nome di Sam Fisher. Ubisoft confeziona il terzo gioiello della serie.

Prince of Persia: Spirito Guerriero, Dic 04, 9
Un gioco tutta azione in cui non mancano certo le mosse acrobatiche... da compiere sul filo della spada.

■ Casa **Hip Interactive** ■ Sviluppatore **Blue 52** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 36**
■ Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.stolen-game.com**

:: Anya si muove splendidamente
:: Breeze è cattivissimal
:: Buona gestione delle luci dinamiche

:: I.A. dei nemici limitata
:: Sistema di controllo imperfetto
:: Gestione delle telecamere problematica

Le abilità furtive della sensuale Anya sono limitate da una struttura di gioco poco innovativa e da qualche imprecisione nel sistema di controllo.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

GENERE: STRATEGIA A TURNI

GARY GRISBY'S WORLD AT WAR

Il Re dei wargame superdettagliati sorprende tutti con un gioco semplice, ma decisamente appagante, ambientato nella Seconda Guerra Mondiale.

POVERA ITALIA

L'Italia in *World at War* proprio non c'è. Nel gioco è accorpata alla Germania e, come giocatori dell'Asse, potremo dunque scegliere solo tra quest'ultima e il Giappone.

Il mondo è diviso in oltre 350 regioni, terrestri e marittime, che possono essere occupate da flotte, squadroni aerei e armate.

La mappa strategica consente di tenere d'occhio la situazione globale.

NIENTE DIPLOMAZIA

Un elemento assente da *World at War* è quello diplomatico. Gli schieramenti sono prefissati (Alleati Russia e Cina da una parte, Germania e Giappone dall'altra) e le nazioni neutrali entrano in gioco solo se attaccate. Non si può, quindi, influenzare una potenza minore, come la Spagna, investendo risorse per convincerla a entrare in guerra con noi. Inoltre, il manuale dettaglia le condizioni perché accadano alcuni eventi, come lo "scongelamento" delle forze di particolari Paesi (i russi potranno muovere le loro forze in Estremo Oriente, solo se la guarnigione giapponese in Manciuria scenderà sotto un certo livello di forza), ma nel gioco non ci sono avvisi che rammentano quando ciò sta per accadere - generando, a volte, errori strategici involontari.

QUELLO

di Gary Grisby è un nome solitamente associato a giochi di strategia "epici" quali *War in the Pacific*, che ricostruisce la guerra tra Alleati e Giappone con un livello di dettaglio inaudito.

Con *World at War*, Grisby ha però voluto, per una volta, rivolgersi anche al grande pubblico, proponendo un titolo che consenta di rigiocare sul nostro PC l'intera Seconda Guerra Mondiale in una sola, lunga, serata. Una manciata di regole semplici, ma efficaci, e un impianto che ricorda i giochi da tavolo con mappa e miniature di plastica (come *Axis & Allies*) sono i segreti dietro questa nuova gemma.

WaW copre tutta la guerra, dal 1940 (subito dopo l'invasione della Polonia) a un eventuale proseguimento fino al 1946, anche se sono previsti scenari più brevi. Ogni turno simula tre mesi di conflitto, durante i quali i giocatori dovranno organizzare la produzione militare del proprio Paese, muovere le armate e cercare di conquistare territori nemici.

Le unità che le nazioni dispongono in campo possono essere di quindici tipi diversi e coprono sia le principali armi schierate durante la guerra (fanteria, corazzati, navi da battaglia, portaerei, caccia, bombardieri e via dicendo), sia corpi particolari come i paracadutisti o la milizia. Ognuno di questi è definito da quattordici caratteristiche che ne determinano l'utilità - fattori come la capacità di movimento, di trasporto, di combattimento contro molteplici tipi di bersagli e così via. Tali punteggi variano in base alla nazione e sono migliorabili durante la guerra attraverso la ricerca scientifica. In questo modo, i giocatori riusciranno a personalizzare le loro forze in base alle strategie che intenderanno portare avanti.

"Simula con semplicità elementi economici e militari"

La divisione del mondo in grandi aree terrestri e marittime, e la durata "stagionale" dei turni di gioco danno alle partite un sapore "scacchistico", con mosse di apertura e conseguenti contromosse che definiscono radicalmente il corso della guerra. La produzione industriale dei contendenti deve essere pianificata in anticipo, se non si vuole arrivare a un'offensiva decisiva senza i mezzi adatti, ma può anche essere lasciata all'Intelligenza Artificiale. Questa è più che discreta, ma la vera sfida sarà giocare via e-mail con altri partecipanti in carne e ossa.

World at War è davvero un ottimo titolo, che mostra la competenza di Grisby anche in titoli non pensati solo per superappassionati. Raggiunge il raro obiettivo di rivolgersi al principiante, offrendo però pane per i denti dei giocatori più esperti (un po' come, a suo tempo, fece la serie *Panzer General*), e in tal senso ci sentiamo di raccomandarlo a chi si accosta per la prima volta agli strategici a turni realistici.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

***Hearts of Iron II*, Feb 05, 8 ½**
Una ricostruzione dettagliatissima della Seconda Guerra Mondiale, dagli autori di *Europa Universalis 2*. Un titolo ricco e complesso come un'enciclopedia di Storia.

***Axis & Allies*, Nat 04, 7**
Ispirato all'omonimo gioco da tavolo, utilizza un sistema simile a *WaW* per i movimenti strategici, ma risolve le battaglie tattiche con un RTS simile a *Kohan II*

■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **2by3** ■ Distributore **Importazione Parallela** ■ Telefono **N.D.**
■ Prezzo **€ 30** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 512 MB RAM, 500 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 1GB RAM**
■ Età Consigliata **12+** ■ Multigiocatore **E-mail** ■ Internet **www.worldatwaronline.com**

- Ottimo titolo introduttivo
- Quindici tipi di unità diverse
- Si gioca l'intera guerra in una serata

- Alcuni eventi sono prefissati
- Qualche problema con l'interfaccia
- Manca la diplomazia

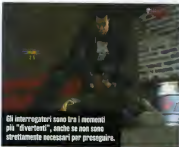
Un bel gioco di strategia, abbastanza dettagliato da permettere di esplorare le principali strategie per le "grandi potenze" nell'ultimo conflitto.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	8
SONORO	5	LONGEVITÀ	8

8

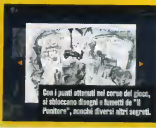
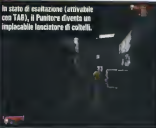
GENERE: AZIONE

THE PUNISHER

Non c'è più legge, e nemmeno giustizia. Solo l'inevitabile castigo.

Gli interrogatori sono tra i momenti più "divertenti", anche se non sono strettamente necessari per proseguire.

Un massacro continuo, dal primo all'ultimo minuto di gioco, senza nessuna pietà per i nemici.

PUNISTORY

Apparso per la prima volta nel 1974 come avversario dell'Uomo Ragno, Frank Castle – alias il Punitore – è un ex-marine la cui famiglia è stata sterminata durante un pic-nic a Central Park. Impazzito dal dolore, Frank decide di diventare un'impietosa macchina di morte che agisce, a suo modo di vedere, per ordine della giustizia. Gli amanti del fumetto potranno trovare in *The Punisher* tantissimi contenuti extra dedicati a questo personaggio controverso.

Con i punti ottenuti nel corso del gioco, si sbloccano disegni e fumetti de "Il Punitore", nonché diversi altri segreti.

In stato di esaltazione (attivabile con TAB), il Punitore diventa un implacabile lanciatore di coltelli.

IN ITALIANO

Il gioco è completamente in italiano, sia per quanto riguarda i menu, sia per i dialoghi, da apprezzare per l'ironia e la crudezza.

FATE i bravi, bambini, o la mamma chiama il Punitore, e allora sono affari vostri. Perché non c'è nessuna pietà, né remora nelle spietate azioni di questo inquietante personaggio creato da Marvel, che ha deciso di diventare la nemesi di tutti i criminali, giudice e boia di una sentenza capitale da lui stesso emessa.

The Punisher incarna perfettamente questo spirito, con un susseguirsi ininterrotto di esecuzioni, dal primo all'ultimo secondo di gioco. È uno sparatutto splatter in terza persona, di quelli in cui più si ammazza crudelmente, più si è contenti.

La storia comincia dalla fine. Il nostro antieroe viene interrogato in un carcere newyorkese dopo essere stato arrestato al termine della sua ultima strage, episodio conclusivo di un lunga scia di sangue che viene ricostruita passo dopo passo con l'aiuto degli agenti. Si viene così proiettati nell'universo allucinato del Punitore, fatto di continui scontri a fuoco tra un solo uomo e un interminabile esercito di scagnozzi al soldo della mafia americana. Nonostante i fiumi di sangue che scorrono, *The Punisher* è un titolo grottesco carico d'ironia. Lo testimoniano i diversi modi in cui possono essere fatti fuori i nemici. Non ci sono solo le armi da fuoco (tantissime, dalle pistole, ai fucili d'assalto, ai lanciafiamme), ma anche e soprattutto le uccisioni veloci. Basta essere nelle vicinanze di un avversario, infatti, per afferrarlo ed eliminarlo in maniera molto "creativa", come con una granata piantata in bocca.

Esistono, poi, gli interrogatori, che consentono soprattutto di dare libero sfogo alla propria cattiveria. Per far "cantare" un nemico, il Punitore deve terrorizzarlo in vario modo: prendendolo a pugni, sbattendogli la testa sul pavimento, oppure ricorrendo a situazioni particolari, come trapani o vasche di piranha. Per procedere all'interrogatorio, occorre muovere il mouse avanti e indietro, senza esagerare per non uccidere prima del tempo la propria vittima. Purtroppo, è un procedimento poco pratico, così come tutto il sistema di controllo con mouse tastiera, e ci ha stupito – complessivamente – l'impossibilità di utilizzare il joypad. Dal punto di vista grafico, invece, *The Punisher* è abbastanza gradevole, senza però eccellere per opzioni e proprietà tecniche.

> "Un gioco grottesco carico d'ironia"

Si pensa poco e si spara tanto, dando sfogo ai propri istinti più bassi. Una "liberazione" che piacerà anche agli amanti del fumetto, ma che non riesce conquistare fino in fondo.

Alessandro Galli

IN ALTERNATIVA...

Max Payne 2, Dic 03, 8
Il ritorno del giustiziere che non ha nulla da perdere si mantiene su livelli elevati, sia per l'azione, sia per gli scontri a fuoco

Hitman: Contracts, Giu 04, 8
Il killer 47 lascia dietro di sé una lunga serie di cadaveri, senza nessuna pietà

■ Casa **Volition** ■ Sviluppatore **THQ** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD** ■ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **18+** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.halifax.it/best/thepunisher/index.htm**

\+ Tutto l'universo de "Il Punitore"
\+ Liberatorio
\+ Modi di uccidere divertenti

– Sistema di controllo migliorabile
– Un po' troppo ripetitivo
– Molto violento

Un delirio d'onnipotenza spensierato e crudele, all'interno di un efficace mondo Marvel. Ma non si decolla quasi mai.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

7

GENERE: SIMULATORE DI BILIARDO

WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2005

Diventiamo assi della stecca, senza correre il rischio di strappare il tappeto verde.

DIZIONARIO IN BUCA

World Snooker Championship 2005 si avvale della telecronaca di professionisti del tavolo verde, quali Steve Devis, John Virgo e John Perrott. Purtroppo, tutti e tre parlano solo in inglese, come solo in inglese sono disponibili i menu e la spiegazione delle regole del gioco.

ALZARE IL RITMO

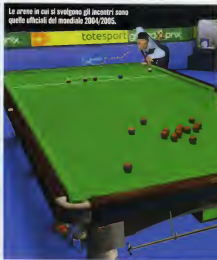
Giocare una partita completa di snooker richiede molto tempo, ma se siemo di fretta possiamo comunque mettere mano alle opzioni e decidere di non visualizzare i colpi eseguiti dell'avversario gestito dalla I.A. Inoltre, per velocizzare ulteriormente il gioco, nulla ci impedisce di premere il tasto che eccelera i movimenti delle bilie sul tavolo.

IN ALTERNATIVA...

Jimmy White's Cueball Word, Feb 02, 8
Una simulazione da campioni, con in più alcune modalità e ambientazioni ricche di dettagli e di fantasia.

Tele+ Classic Billiard, Giu 00, 7
Un gioco datato, che tuttavia riesce ancora a dire la sua quanto a realismo e dinamica.

Le arene in cui si svolgono gli incontri sono quelle ufficiali del mondiale 2004/2005.

L'intensità del colpo va controllata con la barra visibile sullo schermo e con il movimento del mouse.

GLI eventi più importanti del Campionato del Mondo di snooker si svolgono per lo più in sale del Regno Unito e anche la maggioranza dei professionisti (80 dei quali presenti in *World Snooker Championship*) parlano inglese. Le regole, tutte spiegate nell'apposito menu del gioco, sono diverse da quelle che, di solito, sono proprie dei tavoli verdi della nostra penisola, mentre la dinamica delle sfere rimane naturalmente invariata.

La trasposizione digitale operata da Blade Interactive si basa su un motore grafico non troppo appariscente per quanto concerne i dettagli e le animazioni. Le sale sono spoglie e le sagome dei giocatori hanno un aspetto stilizzato. Fortunatamente, nel passare dalla forma alla sostanza la situazione cambia in maniera radicale. Il modello dinamico conferisce realismo ai colpi, che vanno eseguiti lavorando con precisione sul taglio da imprimere alla palla e sull'intensità dell'oscillazione della stecca.

Gli utenti più esperti non avranno problemi a "leggere" la disposizione delle bilie e a mettere in atto una strategia vincente, mentre per quelli alle prime "stecche" sono a disposizione tre diversi livelli di aiuto. A rendere ancora più facile la vita ai principianti, concorre la necessità di creare un giocatore su misura con cui affrontare il circuito mondiale. Oltre a stabilirne l'aspetto e la nazionalità (manca, purtroppo, quella italiana), bisogna anche configurare numerosi valori, tra cui quelli relativi alla potenza, alla precisione e al taglio. Qui si riscontra una scelta discutibile degli sviluppatori: i punti a disposizione durante

"Pratica e pazienza saranno essenziali"

la creazione del campione non sono limitati, quindi è praticamente obbligatorio dare vita a un mostro di bravura, salvo poi affibbiargli il proprio nome da "comuni mortali".

La combinazione tra aiuti e realizzazione libera del personaggio porta il livello di difficoltà su binari accessibili, ma non troppo facili.

VARIAZIONI SUL TEMA

World Snooker Championship 2005 è un titolo serio, che offre l'opportunità di sfidare i massimi campioni del circuito mondiale. Questo, però, non ha impedito agli sviluppatori di inserire alcune opzioni più giocose, che consentono di avvicinarsi al tavolo in maniera più disinvolta. Le partite sui biliardini forati e i colpi speciali, come quelli in cui bisogna far saltare la palla, sono solo un esempio dello spettacolo che si nasconde nella stecca.

Prima di cimentarsi nel colpo spettacolare, conviene studiare la tecnica utilizzata dall'Intelligenza Artificiale.

Il gioco di sponda è indispensabile per raggiungere le buche alla fine del tavolo.

Gli avversari sono gestiti da una I. A. molto abile, che ha il suo asso nella manica nella capacità di sistemare sempre la palla in posizioni strategiche. Nello snooker, il problema è riuscire a concatenare i colpi, facendo fermare la sfera bianca in punti vantaggiosi e non lasciando mai all'avversario un tiro facile. La differenza tra il campione e il principiante sta proprio qui, e non bastano aiuti e doti super per affinare la strategia. Ci vogliono pratica e pazienza: le caratteristiche indispensabili per divertirsi con *World Snooker Championship 2005*.

Primoz Skulj

■ Casa **SEGA** ■ Sviluppatore **Blade Interactive** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, 1,4 GB HD, Scheda 3D 32 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 1,4 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **Stesso PC, Internet** ■ Internet **www.sega-europe.com**

:: Modello dinamico realistico
:: Campioni e tornei ufficiali
:: Molte modalità di gioco

= Grafica priva di qualità
= Abilità illimitata del personaggio
= Telecronaca e menu in inglese

Una vera simulazione di snooker, arricchita dalla licenza ufficiale del Campionato Mondiale 2004/2005, ma svilita da una veste grafica priva di qualità.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	7
SONORO	5	LONGEVITÀ	7

6

GENERE: GIOCO DI GUIDA

FORD RACING 3

Tornano le automobili dei sogni più... adolescenziali.

IN ITALIANO

Dalla confezione al menu, passando per il manuale, *Ford Racing 3* è interamente tradotto nella nostra lingua.

Gli shader e i paesaggi ristretti svolgono bene il proprio compito. Peccato per la scarsa sensazione di velocità.

La linea verde indica la traiettoria ideale: in alcune modalità, seguendola si potrà ricaricare la barra del Turbo.

LE MODALITA' DI GIOCO

Ford Racing 3 offre parecchie modalità di gioco. La prima è la classica carriera (chiamata qui Competizione Ford), che vede il pilota farsi strada in una successione di sfide più impegnative. La Ford Challenge, invece, consiste in una serie di competizioni in cui sono dati l'auto e il tracciato: in questo caso, bisognerà sbloccare ulteriori bonus. Proseguendo, sarà consentito accedere a vari tipi di gara, che altro non sono che variazioni sul tema originale, con qualche chicca, quale la necessità di restare in traiettoria per caricare il turbo (fondamentale per misurarsi con avversari dotati di vetture migliori). Infine, scegliendo l'opzione Collezione Ford, ci si divertirà a piacimento con auto e circuiti precedentemente sbloccati.

GIUNGE sugli scaffali il terzo capitolo della saga di *Ford Racing*, gioco di guida in cui sono protagoniste le auto della nota casa americana.

La serie non ha mai brillato nel firmamento del genere e i precedenti episodi non riuscivano a elevarsi sopra la media. Sperando in un salto di qualità decisivo, lanciamo il gioco e ci tuffiamo nel menu delle opzioni grafiche. Quest'ultimo dimostra gli sforzi profusi dai programmatori per realizzare un motore all'altezza dei titoli attuali: ombre dinamiche e mappatura ambientale sono simulate in maniera piuttosto verosimile, dando vita a una grafica "fotorealistica".

Vengono sfruttati anche trucchetti come Motion Blur e Profondità di Campo, che, sfumando l'immagine, rendono bene l'idea della velocità e nascondono la relativa semplicità dei modelli e delle texture. Peccato per l'effetto visivo che dovrebbe simulare il turbo e, invece, non fa altro che aggiungere della sfocatura e qualche riga laterale a caso, tendando un effetto stile Slow Motion davvero pessimo.

Una volta in pista, la qualità grafica è ancora più evidente. Sebbene i modelli delle vetture non siano impeccabili, un sapiente uso di texture e Pixel Shader li rende più dettagliati, mentre i paesaggi sono particolarmente convincenti, sia nei circuiti aperti, sia nelle strette vie di campagna, costeggiate da alberi. A tale bellezza, però, non corrisponde un modello di guida altrettanto intrigante.

"In pista, la qualità grafica è evidente"

I programmatori hanno optato per uno stile semplice, molto arcade, ma non sono riusciti nell'intento di divertire. Il ritmo non è abbastanza adrenalinico e la precisione con cui è necessario pennellare le curve, per battere le auto controllate dalla I.A. al massimo livello di difficoltà, male si integra con lo schema proposto. Si gioca, insomma, quasi svogliati, complice la carenza di epici duelli con gli avversari, i quali proseguono per la propria traiettoria perfetta, senza ostacolarci in maniera decisiva. Anche l'introduzione del turbo, ricaricabile rimanendo perfettamente in traiettoria, non aggiunge alcuno stimolo.

Difficilmente si desidererà arrivare alla fine della carriera, mentre sarà più probabile ripiegare sulle modalità alternative, tentando di sbloccare qualche auto e i tracciati aggiuntivi. Se si possiede lo spirito del collezionista, l'idea di accedere a tutte e SS le vetture Ford disponibili (e ai 26 circuiti) potrebbe rendere meno noioso *Ford Racing 3*, ma anche i più accaniti fan dei giochi arcade di guida non raggiungeranno particolari livelli di soddisfazione. Sulla piazza esistono alternative migliori.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

TOCA Race Driver 2, Giu 04, 9
Tanti circuiti, molte auto e una storia divertente. Un gioco di guida arcade da non lasciarsi sfuggire.

Need For Speed Underground II, Nat 04, 8
Il mondo delle corse illegali non è mai stato così divertente... e sicuro.

■ Casa **Empire Interactive** ■ Sviluppatore **Razorworks** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB con supp. Pixel Shader** ■ Sistema Consigliato **P4 2,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.fordracing3.com**

:: Grafica estremamente curata
:: Parecchie vetture da sbloccare
:: Motore grafico scalabile

= Non riesce a coinvolgere
= Sensazione di velocità assente
= I.A. carente

***Ford Racing 3* è un titolo poco ispirato, ben curato sotto il profilo tecnico, ma estremamente piatto in termini di giocabilità.**

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

CONFLICT DESERT STORM II

- Casa **SCi**
- Distributore **DDE**
- Lingua **In italiano**
- Prezzo **€ 12**
- Provato su **OTT 03, 7**

IL martoriato deserto iracheno fa da sfondo a un gioco militare dall'ampio respiro tattico. In *Conflict Desert Storm 2* ci troveremo al comando di un'unità di quattro soldati, specializzati nel rivestire ruoli differenti all'interno di una singola squadra d'attacco. È questa differenziazione, insieme al "passo" ragionato che il team di sviluppo Pivotal Games ha voluto dare al gioco, a fornire un'impronta ben precisa: non siamo di fronte a un classico della serie *Rainbow Six* e a pianificazioni estreme delle missioni, ma non per questo la prudenza deve venir meno.

Il ritmo compassato impone, infatti, ragionamento e molta pazienza: in ogni momento potremo impersonare uno dei quattro elementi del team e guidarlo esattamente là dove vogliamo che si piazzi, ma non bisogna dimenticare che è attraverso il movimento organico della squadra, accessibile attraverso una serie di ordini generali, che eviteremo il rischio di essere colti alla sprovvista. È importante dunque, un fuoco di copertura pronto a proteggere i compagni in ogni occasione. Tecnicamente, *Conflict Desert Storm II* non raggiungeva vette d'eccellenza nemmeno ai tempi della sua uscita, ciononostante, è un titolo da cui gli appassionati del genere fanno fatica a staccarsi, alla luce della grande varietà di obiettivi che Pivotal Games ha introdotto nella campagna principale.

Vista la differenza tra i compiti che vengono richiesti, è fondamentale gestire al meglio un'interfaccia non molto immediata e un inventario personalizzato per ognuno dei componenti della squadra. GIOCHI COMPUTER

Il gioco viene mostrato attraverso una prospettiva in terza persona.

L'avanzata verso Baghdad è costellata da imprevisti e da missioni molto diversificate. L'approccio ragionato è obbligatorio.

BEYOND GOOD & EVIL

- Casa **Ubisoft**
- Distributore **Ubisoft**
- Lingua **In italiano**
- Prezzo **€ 12,90**
- Provato su **NAT 03, 8**

MICHEL *"Rayman"* Ancel inaugura un nuovo corso: abbandonate le melanzane deambulanti, il designer francese propone con *Beyond Good & Evil* una nuova eroina e un mondo minacciato da un'incombente guerra contro gli alieni.

Le cose non vanno molto bene a Hillys. Gli attacchi da parte degli DomZ si susseguono senza soluzione di continuità, arrivando addirittura a minacciare l'orfanotrofio di cui Jade e Pey'j, i protagonisti del gioco, sono responsabili. L'unica speranza per gli abitanti di Hillys è riposta nelle Squadre Alfa, un contingente di combattenti impegnato in una lotta che richiede un numero sempre maggiore di reclute. È in questo scenario che prendiamo il controllo di Jade, una ragazza che, guerra a parte, ha necessità molto pressanti: anche nei videogiochi ci sono responsabilità e bollette da pagare. Lavorando come fotografa e catalogando tutte le specie viventi di Hillys, Jade racimolerà qualche soldo, ma soprattutto, verrà in contatto con "la verità". Già, perché nonostante l'incessante bombardamento mediatico che gli abitanti del pianeta subiscono, è chiaro che la guerra nasconde interessi loschi. La nostra eroina non potrà che indagare, associandosi alla resistenza che cerca di rovesciare l'autorità costituita.

Beyond Good & Evil è un'avventura appassionante, sufficientemente varia da coinvolgere fino alla fine e splendidamente realizzata, grazie a un design particolarissimo e a un parlato capace di disegnare una Hillys viva e pulsante. GIOCHI COMPUTER

Le bande nere danno a *Beyond Good & Evil* un look cinematografico.

Esplorazione, combattimenti, misteri, corse mozzafiato a bordo di hovercraft: Michel Ancel ha fatto centro!

ANCORA BUOGET

Di seguito troviamo elencati i giochi più interessanti che potremo acquistare nel negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già presenti sugli scaffali, presentiamo (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

NEI NEGOZI	
Al Vertice della Tensione	€ 12
Beyond Good & Evil	€ 12,90
Comanche Gold	€ 12,90
CSI	€ 12,90
Delta Force 2	€ 13
Delta Force Task Force Dagger	€ 12,90
Delta Force Land Warrior	€ 12,90
Destroyer Command	€ 12
Dukes of Hazzard	€ 13
Evil Twin	€ 13
F-22 Lightning 3	€ 13
Ghost Recon	€ 12
Grandia 2	€ 12
Heroes of Might & Magic III Complete	€ 16
Hyperblade	€ 26,79
IL-2 Sturmovik	€ 12
Largo Winch	€ 12,90
Might & Magic IX	€ 13
Myst 3: Exile	€ 13
Myst 3: Exile Collector's Edition	€ 49,90
Pool of Radiance	€ 13
Racing Simulation 3	€ 12,90
Rainbow Six 3 Gold Edition	€ 30
Rayman 2	€ 13
Riven	€ 13
Sea Dogs	€ 12,90
Silent Hunter II	€ 13
Speed Rage	€ 13
The Elder Scrolls III Morrowind	€ 12,99
Morrowind Game of the Year Edition	€ 35,99
Virtual Skipper	€ 12,90
Will Rock	€ 12,90

LEADER

LINEA CLASSIC	
Europa Universalis 2	€ 12,99
The Settlers IV	€ 12,99
Real War	€ 12,99
Cycling Manager	€ 12,99
Battle Isle The Andosia War	€ 12,99
Rally Championship Xtreme	€ 12,99
Big Scale Racing	€ 12,99
Speed Demons	€ 12,99
Jane's Attack Squadron	€ 12,99
Mobile Forces	€ 12,99
Jedi Knight II Jedi Outcast	€ 19,00

LEGENDA VOTI
- **1 Euro** - Davvero mediocre
- **2 Euro** - Appena sufficiente
- **3 Euro** - Solo per gli appassionati del genere
- **4 Euro** - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
- **5 Euro** - Compratelo prima che si esaurisca!

LA PAROLA AI LETTORI

In questa pagina, trovano voce le opinioni dei nostri lettori. Se pensate che GMC abbia trattato il vostro gioco preferito troppo male, oppure che un titolo sia stato ingiustamente premiato, non avete che da far sentire la vostra voce!

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

■ Ubisoft ■ Feb 05 ■ VOTO 8 ½

Dopo un'attesa più intensa che lunga, arriva il terzo capitolo della serie *Splinter Cell*. Con una grafica da film e una giocabilità mostruosa, *Choos Theory* è capace di appassionare qualsiasi tipo di giocatore al genere stealth. Rispetto ai suoi famosi predecessori, aggiunge un visore (dell'elettricità), un vasto arsenale, nuovi aspetti in termini di giocabilità ed è più longevo. Nell'anno 2007, "Samuele Pescatore" si troverà coinvolto in un'avvincente trama, con il fine di trovare una persona che possiede la chiave per porre fine a un caos mondiale... Gli aspetti migliori sono i riflessi dell'acqua, il sonoro coinvolgente, la varietà degli ambienti, gli effetti luce/ombra, la modalità cooperativa e quella Versus, e l'elevato livello dell'Intelligenza Artificiale. Ubisoft ha anche deciso di mettere in circolazione la versione DVD, sicuramente più comoda. Al suo confronto, titoli come *Metol Geor Solid 2* e *Thief Deadly Shodows* vengono dimenticati! Insomma, per gli appassionati del genere è vietato non possedere questo gioco, che, con i suoi 4 GB di contenuto, si pone in cima a ogni classifica di videogiochi.

Giuseppe "Sterminetor" Pancari

Il gioco stealth definitivo, da uon lasciarsi scappare per nessun motivo, consigliato a qualunque intenditore del geuere. **9**

GRAND THEFT AUTO III

■ Take 2 ■ Lug 02 ■ VOTO 8

GTA III, più che un videogioco, è una vera e propria esperienza da vivere e apprezzare! Liberty City è una città in cui la criminalità è diffusa, dove le varie gang si affrontano in sanguinose battaglie. Tu, Tommy, sei stato tradito e lasciato in punto di morte. Adesso dovrai fare i conti con la malavita ed essere pronto a uccidere per riuscire a vendicarti. L'ambientazione è una città riprodotta alla perfezione, divisa in tre zone in cui dovrai destreggiarti per portare a termine le missioni proposte dai malavitosi. Vuoi un'automobile? Non dovrai fare altro che strattonare il conducente e salire a bordo. Inoltre, sono presenti numerose missioni "inferiori", come quelle in taxi e in ambulanza.

NbCrash '92

La difficoltà di *Grand Theft Auto III* è elevata, ma vale la pena spendere 10 euro e vivere un'esperienza indimenticabile tra le strade di Liberty City. Un vero capolavoro. **8**

XIII

■ Ubisoft ■ Nov 03 ■ VOTO 8

Vi è mai capitato di perdere la memoria e, al vostro risveglio, scoprire di essere coinvolti in un intrigo internazionale? È ciò che accade al protagonista di *XIII*, uno sparatutto in prima persona ricco di colpi di scena, tratto da un eccellente fumetto di Vance e Van Hemme. Data la sua origine, i programmatori hanno deciso di fare uso del Cel-Shading, già impiegato in altri titoli tratti da cartoni o fumetti. Tale tecnica fa sì che i contorni di persone e oggetti appaiano come tratteggiati con un grosso pennello e i colori siano molto carichi, dando al tutto un look molto "da cartone". Non solo: le parole dei personaggi sono riportate nei balloon, e anche i rumori (il "tap tap" dei passi, il "boom" delle esplosioni, eccetera) appaiono sullo schermo, costituendo spesso un valido aiuto per il giocatore. Nell'avventura, dovremo sbrogliare la matassa del nostro passato e sventare un probabile colpo di Stato. Nel fare ciò, toglieremo di mezzo molti nemici, ma in molte occasioni ci verrà chiesto di non sterminare indiscriminatamente chi ci si porrà davanti. In multiplayer, potremo anche giocare contro avversari controllati dal computer, in diverse modalità molto divertenti.

Alessio

Uno sparatutto divertente e originale, caratterizzato da una grafica "fumettosa" inusuale per un FPS e da una trama finalmente non banale. **8**

SPACE HACK

■ Power Up ■ Mag 05 ■ VOTO 6

Rude, brutale, spesso ai limiti della disperazione. *Spoce Hock* è tutto questo. A prima vista, sembrerebbe l'ennesimo clone di *Dioblo*, incapace di dire qualcosa di nuovo. Un'unica "classe", nessun super potere megagalattico, poche armi, munizioni scarse, "pozioni di cura" centellinate. Proprio a causa di questa penuria scatta l'emozione nel gioco: un GdR/Azione, ma anche uno Splatter/GdR, che assume caratteristiche di survival horror.
Le masse di nemici, a differenza che in molte altre realizzazioni – *Dioblo* incluso, sembrano esser dotate di un minimo di Intelligenza Artificiale, che rende tali orde ostiche non solo per il numero, ma anche per le modalità di approccio.
Uno contro tutti, un infinito countdown di avversari, nella perpetua speranza di eliminare l'ultimo alieno.

Michele Filippo Montefrancesco

Un bel titolo, che combina GdR e azione. C'è una sola classe e poteri, ami e munizioni viaggiano in numero ridotto, ma è appassionante e vanta una grafica azzeccata. **8**

Se volete esprimere la vostra opinione su un gioco, basta scrivere una mail (**nemesis@futureitaly.it**) o una lettera (l'indirizzo è sempre **Giochi per il Mio Computer – Via Asiago 45 – 20128 Milano**) a Nemesis, che ogni mese selezionerà le migliori quattro prove. Non scrivete più di 800 caratteri e non dimenticatevi il voto espresso in scala decimale, esattamente come a scuola!
La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti in redazione. I manoscritti, pubblicati o meno, non verranno restituiti.

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Half-Life 2
GMC.Gorman
"Quando meno te lo aspetti!"

Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"Sono astuto e letale!"

Imperial Glory
BANNED.Neon
"Il Regno Unito conquisterà tutto!"

LEGO Star Wars
GMC.Homer
"Il crampo!"

GTR
GMC.Pape
"Adrenalina per tutti, offro io!"

GTR
GMC.Pettinato
"Il dosso, Pape!"

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passiamo la notte aggirandoci per le strade di City 17, diamo un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Sierra Distributore: Sierra
Prova: Nov 04 Voto: 9
■ **Trucchi:** Apr 05
■ **Demo:** DVD Feb 05
Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04 VOTO 9
Casa Activision Distributore. Leader
■ **Guida Completa:** Ott 04 ■ **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) FAR CRY Apr 04 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
■ **Trucchi:** Giu 04 ■ **Demo:** DVD Apr 04
L'Intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

4) CALL OF DUTY Dic 03 VOTO [illegible]
Casa Activision Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mag 04/Apr 05 ■ **Demo:** Nov 03/Dic 03
Ci farà sentire parte di un gruppo di uomini impegnati a sopravvivere al dramma della II Guerra Mondiale

5) MOH: PACIFIC ASSAULT Dic 04 VOTO 8
Casa EA Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 04/Feb 05
La guerra nel Pacifico combattuta sulle spiagge e tra la vegetazione. Innovativo, ma con qualche sbavatura

SIMULATORI DI CALCIO

■ LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 4
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Gen 05 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Gen 05
Spettacolo, tattica e libertà. PES 4 perfeziona la sua formula e non teme confronti, né con il capitolo precedente, né con la concorrenza.

2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04 VOTO 8
Casa EA Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
La serie FIFA ha dimostrato di essere maturata. PES domina ancora, ma la partita è combattuta

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa EA Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di FIFA 2005

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO [illegible]
Casa Virgin Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Mag 01
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Gen 03/Mag 03
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOTO 8
Casa Gathering Distributore. Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 04/DVD Nat 04
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A

4) BROTHERS IN ARMS Apr 05 VOTO [illegible]
Casa. Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il comando di un plotone di paracadutisti nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

■ LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mar 05 Voto. 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Dic 04/DVD Apr 05
A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC.

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03 VOTO [illegible]
Casa EA Distributore. Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa Sierra Distributore Sierra
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 03
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00 VOTO [illegible]
Casa Electronic Arts Distributore Leader
■ **Trucchi:** Lug 01 ■ **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO 9
Casa Codemasters Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto. 9
■ **Trucchi:** Apr 05
■ **Demo:** Ott 04
La formula vincente della serie Total War sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.

2) BLACK & WHITE Apr 01 VOTO [illegible]
Casa Electronic Arts Distributore EA
■ **Soluzione:** Da Lug 01 a Nov 01 ■ **Demo:** Nessuno
Innovativo e geniale, questo titolo ci farà vestire i panni di una divinità. Non perdiamo l'occasione

3) WARCRAFT III Ago 02 VOTO 9
Casa Blizzard Distributore Sierra
■ **Guide:** Set 02/Ott 02 ■ **Demo:** Nat 02
Un classico del genere torna più splendente che mai giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili

4) AGE OF MYTHOLOGY Nov 02 VOTO [illegible]
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** The Titans Feb 04 ■ **Demo:** Nat 02
La saga dei grandi imperi della Storia si colora di miti e leggende. Un titolo classico al meglio della sua forma.

5) COMMANDOS 3 Nov 03 VOTO 8
Casa Eidos Distributore Leader
■ **Trucchi:** Feb 04 ■ **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

■ LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION III VERSIONE ITALIANA
Casa. Atari Distributore: Atari
Prova: Mag 02 Voto 8
■ **Guida:** DVD di Set 02
■ **Demo:** DVD di Lug 03
Torna il gioco strategico più amato, con la possibilità di giocare in Rete e le epoche aggiuntive, grazie all'ultima espansione.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02 VOTO 8
Casa Strategy First Distributore Leader
■ **Trucchi:** Set 02 ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr 03 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali. La galassia ci attende in qualità di leader

5) HEROES OF M&M IV Apr 02 VOTO 7
Casa 3DO Distributore Leader
■ **Trucchi:** Dic 02 ■ **Demo:** Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo

GESTIONALI

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli. Il divertimento si moltiplica!

■ **LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous**

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) GHOST MASTER Lug 03 VOTO 8
Casa: Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Lug 03
Vestire i panni di un signore dei fantasmi, per scacciare gli umani dalle nostre sinistre dimore

4) FOOTBALL MANAGER 2005 Nat 04 VOTO
Casa: Sega Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 04
Gli sviluppatori della serie Scudetto hanno cambiato editore, ma il loro gestionale resta insuperabile

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Gen 04 ■ **Demo:** Apr 03
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97 - Dic 00 Voto 9
■ **Soluzioni:** Gen 98/Gen 01
■ **Demo:** Set 97/Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa

■ **LE PIETRE MILIARI: la serie di Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam &**

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Soluzione:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Sierra
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

4) THE LONGEST JOURNEY Nat 00 VOTO 8
Casa: Funcom Distributore: 3D Planet
■ **Soluzione:** Feb 01/Mar 01 ■ **Gioco completo:** Mar 04
Un avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA SPIRITO GUERRIERO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Dic 04 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** DVD Dic 04/DVD Apr 05

Duelli e acrobazie spettacolari sono le chiavi di questo eccezionale gioco d'azione. Il Principe non è mai stato così bello e tenebroso.

■ **LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods**

2) MAX PAYNE 2 Dic 03 VOTO 8
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Sol:** Dic 02 - Gen 03 ■ **Trucchi:** Mar 03 ■ **Demo:** Nat 02
Un gioco che non manca di nulla, inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Guida:** Set 04 ■ **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Set 03 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

I cento anni del volo a motore e i venti della serie Flight Simulator non potevano essere festeggiati in maniera più ricca e affascinante!

■ **LE PIETRE MILIARI: Red Baron, Gunship, Falcon 3.0, Aces of the Pacific**

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Patch:** Apr 02/Ago 02 ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) IL-2 FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Patch:** DVD Apr 04 ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale, con nuovi aerei e campagne dinamiche

4) LOCK ON MODERN AIR COMBAT Gen 04 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 03
Sei velivoli contemporanei su cui combattere nello scenario del Mar Nero, per l'erede di Flanker 2.5.

5) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa: Hasbro/Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni dei dieci membri dell equipaggio. Anche in budget.

GIOCHI DI RUOLO

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Ott 02 Voto 9
■ **Soluzione:** Nov 02/Dic 02/Nat 02
■ **Demo:** DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!

■ **LE PIETRE MILIARI: La mitica serie di Ultima, Pool of Radiance.**

2) MORROWIND Mag 03 VOTO 9
Casa: Bethesda Distributore: Ubisoft
■ **Sol:** Set 02/Ott 02 ■ **Trucchi:** Mar 03 ■ **Patch:** Nat 03
Libertà assoluta e tante avventure o aspettano nel mondo di Vvardenfell. In italiano grazie alla patch

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05 VOTO 8
Casa: LucasArts Distributore: Activision
■ **Sol:** Mag/Giu 05 ■ **Demo:** Nessuno
Tornano i Cavalieri dell Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC è ancora targato EA: la grafica è sempre convincente e l'Intelligenza Artificiale ha fatto passi da gigante.

■ **LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Advantage**

2) NHL 2005 Nov 04 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'annata 2005 dell hockey NHL su PC viene proposta da EA con alcune novità importanti

3) NBA LIVE 2005 Gen 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 05 ■ **Demo:** Nessuno
Ancora una volta, EA Sports offre agli appassionati il miglior basket per PC. . e anche l'unico

4) TOP SPIN Dic 04 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Dic 04 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il sogno di tutti i videogiocatori appassionati di skateboard: giocabilità e Story Mode d'eccezione

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Apr 05 ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

2) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

3) BATTLEFIELD VIETNAM Apr 04 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

GIOCHI DI RUOLO ONLINE

1) WORLD OF WARCRAFT Mar 05 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Sierra
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) STAR WARS GALAXIES AN EMPIRE DIVIDED Set 03 VOTO 8
Casa: Sony Online/LucasArts Distributore: Halifax
■ **Guida:** Giu 04 ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 7
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA VICE CITY Lug 03 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida ai segreti:** Ott 03/Nov 03

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 1/2
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

Ecco i titoli migliori secondo i nostri lettori. Per partecipare, basta collegarsi al Forum di GMC:

■ **GIOPALUKE892**
Giochi di ruolo
1. KOTOR I e II
2. Neverwinter Nights
3. Baldur's Gate
4. Icewind Dale
5. Fable: The Lost Chapters (prossimamente)

■ **NEURON**
Sparatutto in soggettiva
1. Half-Life 2
2. Call of Duty
3. Call of Duty: La Grande Offensiva
4. Far Cry
5. Doom 3

■ **THEROAMING90**
Avventura
1. Curse of Monkey Island
2. Grim Fandango
3. Gabriel Knight 3
4. Fuga da Monkey Island
5. Syberia I e II

■ **GIGGINO DON PERIGNON**
Giochi di ruolo
1. Planescape: Torment
2. The Elder Scrolls III: Morrowind
3. Arcanum
4. The Elder Scrolls II: Daggerfall
5. Gothic

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BRYO 199443817
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 055/3247352
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROIDS 02/38093481
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/783676
SIERRA 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBI SOFT 02/4886711

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC TRUCCHI

Un livello complicato vi fa perdere il sonno? Volete scoprire tutti i segreti dell'ultimo gioco acquistato? Niente panico: con i trucchi di GMC darete nuova vita ai vostri titoli preferiti!

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD (PARTE PRIMA)

Premete \ per attivare la console di comando e inserite i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
behindview [0-1]	Attiva o disattiva la visuale in terza persona
ghost	Permette di volare e passare attraverso i muri
walk	Disabilita il ghost mode
fullammo	Munizioni al massimo
god	Invulnerabilità per il giocatore
godteam	Invulnerabilità per il team
godall	Tutti i personaggi sono invulnerabili
neutralizeterro	Neutralizza tutti i terroristi
disarmbombs	Disinnesca le bombe
deactivatealldevice	Disattiva tutti gli apparecchi elettronici e gli allarmi
rescuehostage	Recupera tutti gli ostaggi

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

Per riuscire ad attivare la console di comando è necessario cambiare le impostazioni della tastiera, passando alla configurazione dei tasti americana. Per eseguire tale operazione, bisogna operare nel Pannello di controllo ed entrare nel menu **Opzioni internazionali e della lingua**; nel sottomenu **Lingue** cliccate su **Dettagli** e, successivamente, su **Impostazione tasti**. Associate una combinazione di tasti al comando **Passa a Inglese (Stati Uniti)** con il pulsante **Cambia sequenza tasti** (per esempio **Ctrl+Shift+0**), poi ripetete l'operazione con **Passa a Italiano (Italia)**.

MODALITÀ TRUCCHI

Per abilitare l'apertura della console di comando, è necessario entrare nella cartella dove è salvato il vostro profilo di gioco (per esempio **C:\Documents And Settings\GMC Application Data\Gearbox Software\Brothers in Arms\Matt Baker**, ovviamente al posto di **GMC** e di **Matt Baker** ci saranno il vostro nome utente di Windows e il nome del vostro personaggio nel gioco). Dopo averne fatto una copia di sicurezza, aprite il file **Bia.ini** (è necessario che sia abilitata la visualizzazione dei file e cartelle nascosti dalle opzioni di Explorer) con un editor di testo, quale il Blocco note e sostituite la stringa di comando **Consolekey=0** con **Consolekey=192**, e la stringa **bEnableDebugConsoleAndMenu=False** con **bEnableDebugConsoleAndMenu=True**. Chiudete l'editor di testo e avviate il gioco, caricando il profilo in cui era situato il file **Bia.ini** modificato. Ora, cambiate la configurazione dei tasti in quella americana e premete ****, poi tornate alla tastiera italiana e inserite uno dei seguenti codici.

CODICE	EFFETTO
allweapons	Per ottenere tutte le armi
fly	Consente di volare
god	Attiva l'invincibilità
allammo	Aumenta al massimo in numero di munizioni
oldmovie	Attiva il filtro Old Movie
ghost	Consente di volare e passare tra i muri
walk	Annulla l'effetto di fly e ghost
supersquad	Rende invincibile e con munizioni infinite il team

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

Per attivare la console di comando, dovrete cliccare con il tasto destro del mouse sull'icona del gioco presente sul desktop e scegliere **Proprietà**, poi nel menu **Collegamento**, aggiungete **- console 1** dopo le virgolette di chiusura nella riga di comando **Destinazione** (quindi, il contenuto della casella diventerà **"C:\Programmi\Activision\Vampire - Bloodlines\vampire.exe" - console 1**). Avviate il gioco tramite l'icona appena modificata e premete il pulsante **** per far apparire la riga di comando in cui inserire uno dei seguenti codici:

Il God Mode snatura la componente strategica di *Brothers in Arms*, usatelo solo se veramente necessario.

CODICE	EFFETTO
giftxp [numero]	Dona il numero di punti esperienza indicati sostituendo una cifra a [numero]
impulse 101	Fa apparire nell'inventario armi, vestiti, oggetti e munizioni
give item_w_ [nome arma]	Fa apparire un'arma. Con il mouse è possibile scegliere quale direttamente dalla console di comando, oppure inserite al posto di [nome arma] uno dei seguenti codici: **tzimisce3_claw, baton, osnndotnet, tire_iron, severed_arm, torch, sledgehammer, occultblade, knife, katana, fireaxe, fists, claws_protean5, claws_protean4, claws, bush_hook, baseball_bat, flamethrower, thirtyeight, uzi, supershotgun, steyr_aug, remington_m_700, mac_10, ithaca_m_37, deserteagle, glock_17c, crossbow_flaming, crossbow, colt_anaconda**
give item_p_ [nome artefatto]	Fa apparire un libro o un artefatto. Con il mouse è possibile scegliere quale direttamente dalla console di comando, oppure inserite al posto di [nome artefatto] uno dei seguenti codici: **gargoyle_talisman, occult_heal_rate, occult_passive_durations, occult_thaum_damage, occult_dodge, occult_blood_buff, occult_experience, occult_strength, occult_dexterity, occult_obfuscate, occult_presence, occult_lockpicking, occult_frenzy, occult_hacking, occult_regen, research_lg_firearms, research_lg_stealth, research_hg_dodge, research_mg_melee, research_hg_melee, research_lg_dodge, runwonted_rules, research_mg_brawl, research_hg_firearms, research_mg_finance,**

Pur essendo inutile allo svolgimento del gioco, il codice money è in grado di aggiungere nuove "dimensioni" alle nostre avventure.

Grazie ai codici, la vita dei nostri Sims potrà essere personalizzata fino ai minimi dettagli e senza fare troppa fatica.

	research_mg_security, research_hg_computers, research_lg_computers
give item_g_ [nome item]	Fa apparire un item. Con il mouse è possibile scegliere quale direttamente dalla console di comando, oppure inserite al posto di [nome item] uno dei seguenti codici: **keyring, eldervitaepack, bluebloodpack, bloodpack, astrolite, wallet, lilly_diary, drugs_pill_bottle, lockpick**
give item_a_ [nome vestito]	Fa apparire un'armatura. Con il mouse è possibile scegliere quale direttamente dalla console di comando, oppure inserite al posto di [nome vestito] uno dei seguenti codici: **body_armor, hvy_leather, leather, hvy_cloth, lt_cloth**
give item_m_ [item denaro]	Fa apparire del denaro. Con il mouse è possibile scegliere quale direttamente dalla console di comando, oppure inserite al posto di [item denaro] uno dei seguenti codici:**money_envelope, money_clip, wallet**
god	Attiva l'invincibilità
notarget	Il personaggio non viene visto dagli altri PNG
money [numero]	Aumenta il seno dei personaggi femminili della quantità indicata al posto di [numero]
cmdlist	Fa apparire la lista dei codici che è possibile inserire nella console
blood	Ripristina al 75% la barra del sangue
blood [numero]	Ripristina la barra del sangue aggiungendo la quantità indicata al posto di numero.
vitems	Fa apparire la lista degli item
vhelp	Fa apparire la lista di tutti i comandi della console
vstats get [stato] [0-5]	Sostituendo a [stato] uno dei seguenti codici è possibile aumentare la caratteristica/abilità in questione del numero di punti inseriti: **animalism, auspex, celerity, charisma, dementation, dexterity, dominate, fortitude, intelligence, obfuscate, potence, presence, protean, thaumatury, wits**
debug_infinite_ ammo 2	Munizioni infinite per tutte le armi, eccetto il lanciafiamme
noclip	Attiva la possibilità di attraversare i muri

THE SIMS 2/THE SIMS 2 – UNIVERSITY

Questi codici possono essere utilizzati con successo sia in *The Sims 2*, sia nell'espansione *University*. Per attivare la console di comando, è sufficiente premere contemporaneamente **Ctrl+Shift+C**. Alcuni codici sono sensibili alla differenza tra maiuscole e minuscole.

CODICE	EFFETTO
help	Fa apparire la lista dei codici da inserire nella console di comando
exit	Chiude la console di comando
expand	Espande o riduce la console di comando
deleteAllCharacters	Rimuove tutti i Sims dal gioco, si usa nella visuale del vicinato
TerrainType [tipo di terreno]	Sceglie il tipo di terreno sostituendo a [tipo di terreno] **desert** o **temperate**
moveObjects [on-off]	Inserendo **on** diventa possibile muovere ogni oggetto
StretchSkeleton [numero]	Modifica le dimensioni del Sim, in base alla cifra decimale inserita al posto di [numero]. 1,0 è il valore predefinito
aging [on-off]	Permette di disabilitare l'invecchiamento dei Sims
slowMotion [0-8]	Rallenta il gioco in base al valore della cifra inserita
intprop censorgridsize [0-8]	Permette di decidere le dimensioni del rettangolo di censura
intProp maxNumOfVisitingSims [numero]	Permette di invitare la quantità di ospiti inserita al posto di [numero]
boolProp snapObjectsToGrid [true-false]	Abilita la possibilità di muovere gli oggetti fuori dalla griglia
boolprop displayNeighborhoodProps [true-false]	Abilita la possibilità di muovere gli oggetti di sostegno, come rocce o torri
boolprop displayNeighborhoodRoads [true-false]	Abilita la possibilità di rimuovere le strade
boolprop displayNeighborhoodFlora [true-false]	Abilita la possibilità di rimuovere le piante e gli alberi
boolprop displayNeighborhoodWater [true-false]	Abilita la possibilità di rimuovere le pozze d'acqua
boolprop displayLotImposters [true-false]	Abilita la possibilità di rimuovere la visualizzazione delle case
Boolprop displayNeighborhoodRoadsWithModel [true-false]	Abilita la possibilità di rimuovere i ponti
boolprop carsCompact [true-false]	Abilita la possibilità di visualizzare le automobili con un maggior dettaglio
boolprop showFloorGrid [true-false]	Abilita la possibilità di disattivare la griglia
boolprop lotInfoAdvancedMode [true-false]	Abilita la possibilità di visualizzare le informazioni con un maggior dettaglio
boolProp displayPaths [true-false]	Abilita la possibilità di visualizzare i percorsi dei Sims

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD (PARTE SECONDA)

Premete \ per attivare la console di comando e inserite i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
disablemorality	Disabilita le regole di moralità
tsurrender	I terroristi si arrendono subito
showfov	Mostra il campo visivo di tutti i personaggi
route	Mostra i movimenti di ostaggi e terroristi sulla mappa
routeall	Mostra i percorsi di tutti i personaggi
killthemall	Uccide e rimuove dal livello tutti i personaggi
killterro	Uccide e rimuove dal livello tutti i terroristi
killhostage	Uccide e rimuove dal livello tutti gli ostaggi
killrainbow	Uccide e rimuove dal livello tutti i Rainbow
killpawns	Uccide e rimuove dal livello tutti i personaggi ostili
perfectaim	Abilita il puntamento automatico dell'arma

SECONDA PARTE

STAR WARS KOTOR 2 THE SITH LORDS

Dopo aver superato la parte iniziale del gioco, starà a voi decidere dove andare, seguendo le tracce dei Maestri Jedi scomparsi. Arrivare alla fine non sarà un compito facile, ma avrete più strumenti a disposizione per pianificare una strategia grazie a questa guida.

TRUCCHI

I PERSONAGGI
Quelle che seguono sono le caratteristiche principali di tutti i personaggi che potrete utilizzare nel corso del gioco. È importante creare sempre la compagnia più adatta ad affrontare le varie situazioni, e sfruttare al meglio le potenzialità di ogni singolo co-protagonista.

Nome: Atton Rand
Classe e livello iniziale: Canaglia 3
Caratteristiche:
FOR 12
DES 16
COS 14
INT 10
SAG 10
CAR 12
Statistiche:
PV 24
PF N/A
DIF 19
TEM 5
RIF 8
VOL 3
Abilità:
Informatica 3
Demolizione 4
Furtività 7
Consapevolezza 5
Persuasione 1
Riparazione 0
Sistemi di Sicurezza 5
Cura Ferite 0
Talenti: Competenza armature leggere, Competenza armature medie, Colpo letale, Mira letale, Competenza armi: fucile blaster, Competenza armi: armi da mischia, Attacco furtivo I, Attacco furtivo II, Fortuna da canaglia (Unico), Sopravvivenza (Unico), Spirito (Unico)
Equipaggiamento: Giacca di Atton, Laser Minerario
Abilità speciale: Non può perdere i sensi in combattimento

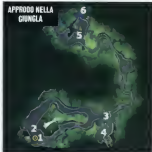
Nome: Bao-Dur
Classe e livello iniziale:

DXUN

Approdo nella giungla

Prima di Onderon, dovrete compiere alcune missioni su Dxun. Da **(1)** procedete fino a **(3)**, dove riceverete un messaggio di Atton. Al punto **(4)** c'è una nave precipitata: cercate nei dintorni fino a trovare una console e riparatela. Potrete osservare vari punti del livello dalla visuale soggettiva di alcuni droidi. Al punto **(5)** ci sono tre cacciatori di taglie. Il punto **(6)** conduce alla giungla, mentre al punto **(2)** troverete una guida mandaloriana, dopo aver visitato il loro campo.

La Giungla

Arrivati qui da **(1)**, la prima volta, dovrete procedere fino a **(3)** ed essere condotti alle rovine mandaloriane (dal punto **4**). In seguito, potrete tornare qui per compiere varie missioni. Se avete affrontato Davrel nel Cerchio delle Sfide, egli vi solleciterà a un duello, ma se avete sentito parlare dello Zakkeg dal Capitano delle Guardie, potrete offrirgli di unirsi a voi. In tal caso, lo ritroverete al punto **(9)**. Al punto **(2)**, per esplorare l'interno dell'edificio, avrete bisogno di esplosivi molto potenti (come le cariche Thorium che si trovano su Korriban). Il punto **(4)** porta alle rovine mandaloriane, mentre

ai punti **(5)**, **(8)** e **(15)** potrete uccidere dei cannok così da trovare i pezzi del convertitore d'impulsi. Arrivando al punto **(6)**, Kreia vi insegnerà un nuovo potere della Forza. Se avete accettato la missione di Xarga, qui troverete Kumas, intrappolato su una roccia. Se seguite il Lato Chiaro, uccidete i tre boma e liberatelo, mantenendo il segreto; altrimenti, sarete liberi di lasciarlo qui a morire o addirittura di far saltare il detonatore. Al punto **(9)** troverete lo Zakkeg: dopo averlo ucciso, cercate l'orecchio da portare al Capitano. Nel punto **(10)** scoverete Kelborn, che dovrete conoscere per completare la missione del Cerchio delle Sfide. Inoltre, vi chiederà di cercare degli scout atterrati, che rintraccerete ai punti **(11)** e **(12)**. Tornate, quindi, da Kelborn a **(14)**. A **(13)** potrete uccidere un cannok e reperire un componente per spade laser. Al **(16)** troverete una carica esplosiva con cui far saltare l'ingresso dell'edificio al punto **(17)** (all'interno, saranno presenti molte mine e droidi che dovrete combattere oppure controllare tramite un datapad: alla fine, esaminate i contenitori per venire in possesso degli oggetti da riportare al campo).

Rovine Mandaloriane

Mandalore si trova al punto **(1)** e accetterà di aiutarvi, se prima porterete a termine alcuni incarichi. Prima di concludere questa parte dell'avventura, verrete attaccati da gruppi di assassini Sith. Dopo averne uccisi alcuni, Mandalore vi porterà a **(10)** e arriverete su Onderon. Al punto **(2)** troverete Xarga, che vi affiderà la missione di Kumas, mentre a **(3)** c'è Zuka, il tecnico, che potrete aiutare con un'ulteriore missione. Al **(4)** il Capitano delle Guardie che vi racconterà del Zakkeg. Il **(5)** conduce alla giungla, mentre al **(6)** c'è la guida mandaloriana in grado di guidarvi tra il campo e la Ebon Hawk. Kex, secondo avversario nel Cerchio delle Sfide, si trova al **(7)**. Al punto **(8)** potrete sistemare il computer per Zuka. Il Cerchio delle Sfide è al **(9)**: qui sarete liberi di affrontare i mandaloriani, dopo aver parlato con il Sergente. Il primo è Davrel (uno scontro senza oggetti, poteri o armi), quindi Kex (le regole le sceglierete voi), poi Tagren (ancora senza oggetti, poteri o armi) e, infine, due campioni per affrontare i quali dovrete essere "presentati" da uno sponsor. Potrete ottenere ciò da Kelbom, nella giungla **(10)**. Dopo Kelbom stesso dovrete combattere Bralor (con tutti i vostri poteri). Al punto **(11)**, dopo aver visitato la giungla e la tomba dei Sith, piloterete la nave per tornare su Onderon.

ONDERON

Spazioporto di Iziz

Onderon è diviso tra la Regina Talia (Lato Chiaro - LC) e il Generale Vaklu (Lato Oscuro - LO) e dovrete scegliere il vostro alleato. Prima di trovare il Maestro Kavar, sarete tenuti a risolvere un caso di omicidio di cui è stato accusato il vostro contatto, Dhagon Ghent. Al punto **(1)** c'è la vostra nave (potrete prenderla solo dopo aver incontrato Kavar). Il capo dello spazioporto è al **(2)**: vi spiegherà la questione dei "visti" per il pianeta. Al **(3)** c'è una console che mostra notizie sul pianeta, mentre al **(4)** troverete un mercante. Al **(5)** c'è un cavalcabestie: una delle creature nelle gabbie si libererà e vi attaccherà. Una volta sconfitta, potrete accettare il compenso o addirittura minacciare il cavalcabestie per punti LO, oppure rifiutare i crediti per il LC. Al **(6)** c'è una guardia che controllerà il vostro visto, mentre al **(7)** potrete uscire da questa zona ed entrare nel Quartiere dei Mercanti.

Quartiere dei Mercanti

Arriverete al punto **(1)** e al **(2)** dovrete mostrare il visto per tornare allo spazioporto. Se seguite il LO e avete accettato la missione di Anda, troverete il capitano Gelesi nel Locale. Al **(3)** un cittadino viene importunato da alcune guardie: potrete aiutarlo (LC) o farlo arrestare (LO). La prima persona cui dare un visto è Terlyn, al **(4)**. Oppure, potrete darlo a Tolas, al **(5)**, per duemila crediti (tremila con Persuadere). Al **(6)** c'è un altro terminale che vi comunicherà notizie sul pianeta. Il Capitano Riiken è al **(7)**. Dopo aver visitato la casa di Dhagon Ghent, scoprirete che è lui a tenerlo prigioniero e che nel Locale potreste trovare prove della sua innocenza. Risolto il caso, Riiken lascerà libero Ghent e vi ritroverete nel suo appartamento, nella Piazza Occidentale al punto **(9)**. Fino a che non incontrerete Kavar, sarete liberi di fare affari con il mercante al punto **(8)**, mentre al punto **(9)** troverete Ponlar che arringa la folla. Dopo aver trovato il Maestro Jedi, questo personaggio farà scatenare una rivolta e dovrete decidere se aiutare i soldati o stare dalla sua parte. Se seguite il LO, potrete parlare con Anda al punto **(10)** e completare una missione in cui vi chiederà di eliminare tre Capitani (Bostuco al **12**, Riiken al **7** e Gelesi nel Locale al **3**). Vi consegnerà anche una carta militare per accedere ai terminali di computer, oltre a 2.500 crediti per ogni Capitano eliminato. Uccidere Bostuco sarà semplice: basterà far sovraccaricare la console al punto **(11)**, ma prima potrete parlare con lui per acquisire informazioni sulla Rampa Celeste. Gelesi può essere convinto a lasciare il pianeta. Riiken potrà parlare delle sue convinzioni politiche (ed essere rimosso dall'incarico), oppure si troverà nella Piazza Occidentale (uccidetelo senza farvi notare o la folla chiederà spiegazioni e dovrete usare i poteri della Forza per cancellare le loro menti). Dal punto **(13)** accederete alla Piazza Occidentale.

Piazza Occidentale

Arriverete al punto **(1)**. La prima volta che passerete dal **(2)**, un gruppo di cacciatori di taglie vi attaccherà. Dopo aver visitato la casa di Ghent **(4)**, al punto **(3)** vi attaccherà un altro gruppo di banditi. Una volta uccisi, controllate il cadavere del Twi'lek per ottenere un visto. Andate nel Locale e parlate con Kiph per renderlo "universale" e poterlo vendere. Il droide 1B-8D, al punto **(4)**, è un

TRUCCHI

Tecnico Specialista Livello 6
Caratteristiche:
FOR 14
DES 10
COS 14
INT 15
SAG 14
CAR 10
Statistiche:
PV 48
PF N/A
DIF 10
TEM 5
RIF 4
VOL 6
Abilità:
Informatica 13
Demolizione 11
Furtività 1
Consapevolezza 10
Persuasione 0
Riparazione 13
Sistemi di Sicurezza 13
Cura Ferite 6
Talenti: Competenza armature leggere, Competenza armature medie, Colpo letale, Frenesia, Mente meccanica, Mente meccanica avanzata, Condizionamento, Attacco poderoso, Competenza armi: pistole blaster, Competenza armi: fucile blaster, Competenza armi: armi da mischia, Specialista disarmato I, Specialista disarmato II, Annientatore scudi (Unico)
Equipaggiamento: Pistola Blaster
Abilità speciale: Può disattivare o distruggere campi di forza con il suo braccio bionico

Nome: Servitrice
Classe e livello iniziale: Soldato 6
Caratteristiche:
FOR 14
DES 16
COS 14
INT 10
SAG 10
CAR 14
Statistiche:
PV 78
PF N/A
DIF 15
TEM 8
RIF 6
VOL 3
Abilità:
Informatica 0
Demolizione 0
Furtività 8
Consapevolezza 8
Persuasione 2
Riparazione 0
Sistemi di Sicurezza 0
Cura Ferite 8
Talenti: Combattimento con due armi, Combattimento con due armi avanzato, Competenza armature leggere, Competenza armature medie, Competenza armature pesanti, Frenesia, Condizionamento, Attacco poderoso, Attacco poderoso avanzato, Attacco massiccio, Competenza armi: pistole blaster, Competenza

TRUCCHI

armi: fucile blaster, Competenza armi: armi da mischia, Resistenza, Resistenza avanzata, Colpo Echani I, Specialista disarmato I, Specialista disarmato II
Equipaggiamento: Asta della Servitrice, Vestiti della Servitrice
Abilità speciale: Nessuna

Nome: Hanharr
Classe e livello iniziale: Scout 4
Caratteristiche:
FOR 20
DES 13
COS 20
INT 10
SAG 12
CAR 8
Statistiche:
PV 60
PF N/A
DIF 11
TEM 9
RIF 5
VOL 5
Abilità:
Informatica 0
Demolizione 6
Furtività 0
Consapevolezza 7
Persuasione -1
Riparazione 4
Sistemi di Sicurezza 0
Cura Ferite 6
Talenti: Competenza armature leggere, Competenza armature medie, Competenza armature pesanti, Frenesia, Attacco poderoso, Attacco poderoso avanzato, Fuoco rapido, Competenza armi: pistole blaster, Competenza armi: fucile blaster, Competenza armi: armi da mischia, Schivata I, Resistenza Wookie I (Unico), Bersaglio I, Colpo preciso I, Combattimento ravvicinato, Furia Wookie (Unico)
Equipaggiamento: 2 Lame Ryyk
Abilità speciale: Nessuna

Nome: HK-47
Classe e livello iniziale: Droide da Combattimento 6
Caratteristiche:
FOR 16
DES 16
COS 10
INT 14
SAG 12
CAR 10
Statistiche:
PV 72
PF N/A
DIF 19
TEM 5
RIF 5
VOL 3
Abilità:
Informatica 2
Demolizione 7
Furtività 0
Consapevolezza 6
Persuasione 0
Riparazione 8
Sistemi di Sicurezza 0
Cura Ferite 1
Talenti: Attacco massiccio,

mercante di droidi. Riuscirete ad annullare i valori del mercato con l'abilità Riparazione e ottenere prezzi migliori. Acquistate il Processore per droidi HK. Dopo aver parlato con Panar, potrete chiedere a 1B-8D la testa mancante e tornare da Kiph. Dialogando con la persona al **(5)** saprete che Ghent è detenuto da Riiken. Nell'appartamento di Ghent **(6)** non c'è molto, tranne un laboratorio e una stazione. Il **(7)** conduce al Locale. Investigando sull'omicidio di Suulio, potrete andare al punto **(8)** e recuperare il droide rotto. Dopo aver risolto il caso, troverete Dhagon Ghent al **(9)**. Dovrete portargli un olodisco della banda di Bakkel, nel Locale, prima che acconsenta a farvi incontrare Kavar. A questo punto, ci sarà una battaglia (potrete passare dalla parte di Vaklu per ottenere LO) e dovrete uccidere molti soldati (principalmente al **10**) e abbattere le torrette nel Quartiere dei Mercanti.

Locale di Iziz

Entrerete al punto **(1)**. Il Capitano Gormo, al **(2)**, ha bisogno di un visto e può pagarvi 500 crediti. Il Capitano Gelesi è al **(3)**, se seguite il LO. Al **(4)** incontrerete Kiph. Per 500 crediti renderà il visto del Twi'lek valido per essere venduto. Kiph è uno dei testimoni da interrogare sull'omicidio di Suulio. Dopo aver parlato con lui, andate da Nikko **(7)** e, ottenuta la testa del droide da 1B-8D, tornate qui per farla riparare. Mostrate, quindi, le prove tornando da Nikko. Se seguite il LO, sarete liberi di vendere uno dei visti a Sakarie, al **(5)**, ricevendo un Cristallo Oixoni oppure 5.000 crediti (punti LO). La spia ribelle Xaart è al **(6)** e dargli un visto fa guadagnare LC. Nikko è un giocatore di Pazaak e un amico di Ghent: vi dirà che la loro litigata era semplicemente un modo di fare scherzoso e che Ghent è morto vicino al mucchio di rifiuti fuori dal Locale. Mandalore vi suggerirà di investigare. Andate nella Piazza Occidentale al punto **(8)** e cercate il droide rotto. Tornate da Nikko con la testa del robot e andate a parlare con Riiken. Al punto **(8)** c'è Qimtig, coordinatore delle corse. Ogni corsa costa 100 crediti, ma potrete ottenerne 500, 2.000 o 5.000 vincendo le gare. Al **(9)** c'è Panar e, dopo aver liberato Ghent, Bakkel. Parlate con Panar della testa mancante del droide. Quando incontrerete Bakkel, ci sarà un combattimento. Dopo lo scontro, controllate il cadavere di Bakkel per un altro visto.

NAR SHADDAA

Punto d'atterraggio rifugiati

Atterrerete al punto **(1)** e verrete fermati da Quello. Al **(2)** ci sono degli sgherri dello Scambio che minacciano un rifugiato. Potrete aiutarli (LO) o combatterli (LC). Altri rifugiati sono al **(3)**, uno di loro si offrirà di darvi notizie, ma non dirà mai nulla di interessante. Controllate il contenitore al **(4)** per ottenere il Navigatore dell'Airspeeder. Al **(5)** incontrerete il droide TT-32, che vi chiederà di recuperare IT-31 che è stato venduto a Kodin **(7)**. Tien Tubb, in questo punto, può aggiungere codici al transponder della Ebon Hawk. Parlate con Vossk al **(6)** per scoprire le varie fazioni di cacciatori di taglie. Al **(7)** riuscirete ad acquistare IT-31 a un prezzo variabile secondo le abilità. Al punto **(8)**, parlate con Boma Lys: vi chiederà di sabotare la corsa di C9-T9. Usate i codici che vi fornisce per sabotare il droide al **(10)** usando il terminale. Tornate da Boma per ricevere 2.000 crediti. Al **(9)** c'è Modo, il coordinatore delle corse. Riuscirete a vincere solo dopo aver completato la missione di Boma. Il punto **(11)** conduce al Porto, mentre al **(12)** Rutum dirà ad agenti dello Scambio che potete pagare il suo credito (sarete liberi di persuaderli a lasciarlo perdere per LC, o farli saltare giù dalla balconata per LO). Ai punti **(13)** e **(16)** ci sono Geda e Oondar, due mercanti in competizione: potrete prendere le parti di uno o dell'altra, per stabilire rapporti commerciali con altri pianeti. Passando da **(14)**, Kreia vi insegnerà a sentire l'energia di Nar Shaddaa: il vostro numero massimo di Punti Forza aumenterà. Il **(15)** porta alla Passeggiata Ricreativa (se avete un personaggio femminile o la Servitrice, questo vi aiuterà nella missione di Hoard, mentre Atton sarà utile nel Circolo di Pazaak). Al **(17)** interromperete una riunione d'affari illegale e dovrete combattere, mentre al **(18)** un certo Ratrin Vhek dirà che è il proprietario

legale della Ebon Hawk. Se la lasciate a lui (il che non farà alcuna differenza) guadagnerete LC, altrimenti punti di LO. Dal **(19)** avrete accesso al Settore dei Rifugiati. Dopo aver compiuto alcune missioni, passando per il **(20)** vedrete una scena d'intermezzo in cui Cahhmakt si impossesserà della Ebon Hawk. Uccidete tutti i nemici, salite sulla nave e ripulitela dagli invasori, fino a incontrare il capo nella sala comunicazioni. Dopo averlo eliminato (o convinto ad arrendersi), equipaggiate Atton con i migliori oggetti che avete, dato che dovrà affrontare un paio di combattimenti difficili. Uscendo dalla nave verrete contattati da Visquis, che vi inviterà al Jekk'Jekk Tarr. A questo punto, il vostro gruppo si dividerà compiendo missioni diverse, e incontrerete Mira o Hanharr.

Porto di Nar Shaddaa

Venite qui **(1)** dal Punto d'atterraggio, prima di recarvi nelle altre sezioni di Nar Shaddaa. Al **(3)** otterrete informazioni su Vogga e incontrerete Fassa al **(2)**. Vi offrirà una missione ed è una figura chiave per risolverne altre tre (una al **6** di questa sezione e altre due nel Settore dei Rifugiati). Dovrete assegnare priorità a tre mercantili. Usate la console e attivate il pilone 2. Andate nella sala di controllo del pilone e usate il computer inserendo: **Silver Zephir**, **Alakandor**, **Tooma's Profits**. Se avete accettato di aiutare Lassavou **(4)**, Fassa sarà in grado di darvi una mano. Aiutare Kahranna, nel Settore dei Rifugiati, prevede di aver visitato il Vascello di Goto, dopodiché Fassa la aiuterà a lasciare il pianeta. Infine, se avete accettato la missione di Odis, potete parlare con Fassa (sempre dopo aver risolto la missione sul Vascello) e questi lo accetterà come pilota. Gli sgherri al **(3)** stanno parlando di usare Succo di Juma per addormentare i Segugi Kath di Vogga. Entrate in modalità Furtiva e ascoltate il dialogo. Otterrete il Succo dal barista nella Passeggiata Ricreativa, quindi potrete andare da Domo (come Servitrice o se il vostro personaggio principale è femminile) e accettare di danzare per Vogga. Quando questi si addormenterà, usate l'Uma al **(9)** mettendoci il Succo e fate addormentare i Segugi. In questo modo, riuscirete a entrare nella sezione interna della stanza. Parlate con i personaggi al **(4)**. Per completare la missione, potrete andare a parlare con il capitano al Jekk'Jekk Tarr con una maschera per respirare oppure attendere che Mira si rechi nel Locale. Se avete dialogato con Odis nel Settore dei Rifugiati, potete parlare di lavoro al Capitano e verrete ricompensati. Lo scienziato al **(5)** vi chiederà di incontrare un contatto nel Pilone 3 e di dargli 500 crediti. Andate al punto **(8)** e troverete il cadavere di un Twi'lek (nonché un contenitore con i Flap di Manovra per l'airspeeder). Leggete il datapad: la porta si chiuderà e il droide vi attaccherà. Distruggetelo, tornate al **(5)** per scoprire che il Bith non c'è più e leggere un altro datapad. Lassavou, al **(6)**, ha un debito che, seguendo il LO, potrete riscuotere (200 crediti), ma in questo modo non otterrete la Pila Criogenica che vi serve per l'airspeeder (dovrete aiutarlo e parlare con Fassa). Lootra, il marito di Aaida, è al **(7)**. Sarete liberi di ucciderlo (LO) o di aiutarlo andando nel Settore dei Rifugiati **(2)** e facendo fuori gli sgherri dello Scambio, dicendo a Aaida che è libera (LC). Tornate al **(7)** per un premio. Comunque decidiate di avvicinare Vogga, negoziate con lui un rifornimento di carburante a Telos in cambio dell'eliminazione di Goto. Dopo aver visitato il Vascello, tornate da Vogga **(9)**, quindi dal Tenente Grenn su Telos. Se incontrate Mira al **(10)** vi inviterà nella sua stanza privata (al punto **11**, dove incontrerete più tardi anche il Maestro Zez-Kai Ell - se seguite il LO dovrete combatterlo) e vi farà addormentare. Il gioco passerà ad Atton nella Passeggiata Ricreativa **(12)**. Se incontrate Hanharr, cospirerà con voi contro Visquis, quindi continuerete fino a incontrare Mira **(12)**, che proseguirà da sola. Il gioco passerà comunque ad Atton. Il **(13)** è l'entrata al Jekk'Jekk Tarr, mentre al **(14)** - dopo aver affrontato Goto nei Tunnel del Jekk'Jekk Tarr, ritroverete T3-M4 venduto a B-SD8. Nei suoi panni, dovrete parlare con i due droidi al **(15)**, in modo da disattivarne uno e oltrepassare la porta, quindi raggiungere il **(16)** e ottenere una scheda di transponder. Dovrete usare i comandi di fianco alla porta e risolvere il rompicapo: ruotate il blocco centrale in senso antiorario, il blocco a destra in senso orario e il blocco a sinistra in senso antiorario. Tornando indietro, incontrerete tre droidi HK-50 al **(15)**.

Passeggiata Ricreativa

Entrerete al punto **(1)**. Parlate con Kallah-Nah al **(2)** per ottenere la parola d'accesso per il Circolo di Pazaak (prima dovrete parlare con la guardia al punto **4**). Kallah-Nah potrà dirvi qual è la vostra situazione rispetto allo Scambio. Per aumentare la vostra fama, potrete pagarla 2.000 crediti. Al **(3)** Twik'gar vi chiederà di dire a Geredi che i suoi "amici" lo stanno aspettando fuori.

TRUCCHI

Competenza armi: pistole blaster, Competenza armi: fucile blaster, Focus armi: fucile blaster, Potenziamento droidi classe 1, Resistenza, Potenziamento logico, Potenziamento logico: tattica, Protocolli assassino (Unico)
Equipaggiamento: Fucile Blaster
Abilità speciale: Nessuna

Nome: Kreia
Classe e livello iniziale: Consigliere Jedi 3
Caratteristiche:
FOR 10
DES 16
COS 16
INT 14
SAG 16
CAR 12
Statistiche:
PV 36
PF 49
DIF 16
TEM 6
RIF 5
VOL 6
Abilità:
Informatica 2
Demolizione 0
Furtività 8
Consapevolezza 9
Persuasione 6
Riparazione 2
Sistemi di Sicurezza 0
Cura Ferite 9
Talenti: Competenza armi: pistole blaster, Competenza armi: spada laser, Competenza armi: armi da mischia, Difesa Jedi, Focus della Forza, Sensi Jedi, Duellare, Sensibile alla Forza, Classe abilità: Furtività, Finezza: armi da mischia, Mentore (Unico), Catena di Forza (Unico)
Poteri della Forza: Esplosione di velocità, Resistenza all'energia, Mimetismo della Forza, Paura, Spinta della Forza
Equipaggiamento: Vestiti
Abilità speciale: Aumenta l'esperienza guadagnata quando è membro attivo del gruppo di gioco. Inoltre, i suoi poteri consentono di estendere gli effetti di qualsiasi potere della Forza lanciato su di lei agli altri componenti del gruppo

Nome: Mandalore
Classe e livello iniziale: Soldato 5
Caratteristiche:
FOR 15
DES 12
COS 15
INT 12
SAG 12
CAR 12
Statistiche:
PV 65
PF N/A
DIF 23
TEM 6
RIF 2
VOL 2

TRUCCHI

Abilità:
Informatica 1
Demolizione 0
Furtività 3
Consapevolezza 6
Persuasione 3
Riparazione 1
Sistemi di Sicurezza 0
Cura Ferite 10
Talenti: Competenza armature leggere, Competenza armature medie, Competenza armature pesanti, Attacco poderoso, Attacco massiccio, Attacco massiccio avanzato, Fuoco rapido, Mira letale, Competenza armi: pistole blaster, Competenza armi: fucile blaster, Focus armi: fucile blaster, Specializzazione armi: fucile blaster, Competenza armi: armi da mischia, Resistenza, Combattimento ravvicinato, Coraggio Mandaloriano (Unico), Impianti alternati (Unico)
Equipaggiamento: Armatura di Mandalore, Fucile Blaster a ripetizione
Abilità speciale: Nessuna

Nome: Mira
Classe e livello iniziale: Scout 6
Caratteristiche:
FOR 10
DES 16
COS 12
INT 14
SAG 11
CAR 10
Statistiche:
PV 54
PF N/A
DIF 19
TEM 6
RIF 8
VOL 5
Abilità:
Informatica 10
Demolizione 11
Furtività 0
Consapevolezza 8
Persuasione 0
Riparazione 10
Sistemi di Sicurezza 4
Cura Ferite 5
Talenti: Competenza armature leggere, Prudenza, Colpo letale, Fuoco rapido, Mira letale, Competenza armi: pistole blaster, Competenza armi: fucile blaster, Competenza armi: armi da mischia, Schivata I, Duellare, Evasione, Bersaglio I, Bersaglio II, Combattimento ravvicinato, Competenza armi: arma da polso (Unico), Guardia, Colpo preciso I
Equipaggiamento: Armatura di Mira, Arma da polso
Abilità speciale: Arma lanciarazzi o lanciagranate montata sul polso

Nome: T3-M4
Classe e livello iniziale: Droide Esperto3
Caratteristiche:
FOR 10
DES 15

SETTORE DEI RIFUGIATI

Se lo farete, guadagnerete LO, ma egli se ne andrà e dovrete affrontare meno avversari prima di incontrare il "Campione". Se Atton è nella compagnia, potrà giocare a Pazaak contro Dahnis **(6)** e farla perdere grazie al suo charme. Al **(7)** dovrete convincere il droide a farsi analizzare e alterare la sua programmazione, in modo da risolvere la sua dipendenza dal gioco. A questo punto, riuscirete a incontrare il "Campione" nella zona **(8)**. Potrete convincerlo a perdere e ottenere una carta molto rara. Avvicinandovi in modalità Furtiva al **(9)**, ascolterete una conversazione e, in seguito, potrete parlare di Goto a Vogga. Il barista al **(10)** vi venderà il Succo di Juma, mentre Domo (al punto **11** – consigliamo di essere passati dal punto **3** del Porto, prima) vi dirà che Vogga sta cercando delle nuove danzatrici. Dopo la comunicazione di Visquis, controllerete Atton al **(12)**, che dovrà combattere contro due Twi'lek. Dopo averle abbattute, recuperate gli oggetti sui loro cadaveri (a questo punto, passerete a prendere il controllo di Mira nel Jekk'Jekk Tarr).

Settore dei Rifugiati

Entrerete al punto **(1)**. Il Settore è diviso in due parti, quella orientale, controllata dai Serroco, e quella occidentale, controllata dallo Scambio. Al centro, c'è la baraccopoli dei rifugiati. Al **(2)** si trovano alcuni sgherri dello Scambio che, eliminati, daranno via libera ad Aaida per raggiungere suo marito.

Al **(3)** c'è Geriel, con i sintomi di una malattia. Sarete liberi di curarlo (LC) o di convincelo a morire (LO). Al **(4)** incontrerete Aaida e Hussef. Potrete persuaderlo che sono tutti perduti, aiutando lo Scambio e ricevendo un premio da Visquis (**11** – e punti LO) oppure aiutarlo. Al **(5)** incontrerete Naddaa: sua figlia è stata catturata dallo Scambio, che la tiene prigioniera al **(10)**. I seguaci del LO che stanno seguendo la missione di Saquesh **(11)** possono convincerla a vendersi allo Scambio insieme a sua figlia. Altrimenti, aprite la porta al **(10)**, abbattete le guardie e parlate ad Adara. Quindi parlate con Visquis persuadendolo a lasciarla andare o uccidendolo (LC). Al **(6)** incontrerete Kaul, che per 20 crediti vi consiglierà di entrare in modalità Furtiva nei container per rubare le proprietà dello Scambio, mentre al **(7)** parlerete con Kahranna. I seguaci del LO otterranno i suoi crediti mentendo (500 o, con Persuasione, 800 crediti) mentre i seguaci del LC possono parlare con Fassa per aiutarla. Al punto **(8)** vi sarà consentito di dialogare con Odis. Parlate con Fassa per completare la missione (LC). Al **(9)** due Twi'lek vi fermeranno avvertendovi che Atton non è ciò che sembra essere. Soltanto con una fortissima influenza su di lui scoprirete di più sul suo passato. Visquis, al punto **(11)**, vi farà guadagnare LC o LO, secondo le scelte nelle missioni. Al **(12)** c'è uno sgherro dei Serroco che cercherà di bloccarvi: potrete persuaderlo o attaccarlo (tutti i componenti della banda diventeranno ostili). Al **(13)** si trova il leader della banda, con svariati tirapiedi. Vicino a questo punto (più precisamente al **14**) c'è l'airspeeder. Se avrete tutti i pezzi, riuscirete a ripararlo e a spostarvi tra i quartieri di Nar Shaddaa.

Jekk'Jekk Tarr

Entrerete al punto **(1)**. La prima volta controllerete Mira e quella successiva il vostro personaggio principale. Come Mira, parlate con il barista al **(2)**, il quale vi darà qualche dritta sul Locale, quindi procedete al **(5)** per parlare con Visquis. La seconda volta, rientrerete e imparerete subito un nuovo potere, che vi consentirà di creare delle bolle di aria respirabile. Attivatelo e attaccate tutti i presenti, quindi raggiungete il **(4)**: da qui, Visquis e Hanharr si ritireranno nei Tunnel. Potrete parlare con

JEKK'JEKK TARR

l'attendente, per farvi rivelare preziose informazioni sulle trappole e andare al **(6)**.

Tunnel del Jekk'Jekk Tarr

Con il vostro personaggio principale, dopo essere entrati al punto **(1)**, dovrete raggiungere il **(2)**. Girate a sinistra appena possibile, quindi continuate dritti fino alla fine del corridoio, facendo attenzione alle mine. Aprite la porta a destra e tenetevi sulla sinistra fino all'ultima porta. A questo punto, passerete a controllare o Hanharr o Mira in una battaglia l'uno contro l'altra, al **(3)**. In seguito al duello, dovrete aprire la porta per far entrare il vostro personaggio principale, al **(6)**, dopo aver trovato la chiave al **(4)**. Tornati a controllare il vostro personaggio, andate al **(3)**. L'eroe verrà catturato da Goto e portato sul Vascello. Al **(5)** vi aspettano numerosi cacciatori di taglie che sono avversari pericolosi: fate estrema attenzione. Al **(7)** potrete usare la console per confondere i cacciatori di taglie e scaricare una mappa dell'area.

TUNNEL DEL JEKK'JEKK TARR

Vascello di Goto

Ogni funzione di sicurezza di questa nave è controllata da una console di comando. Tutte queste funzioni devono essere attivate con un codice d'accesso. Ogni comando è determinato da un programma. Sconfiggendo vari nemici, otterrete sia i codici d'accesso, sia i programmi. Apparirete al punto **(1)**. Non riuscirete a tornare alla vostra nave prima di aver spento il sistema di distribuzione energetica. Al **(2)** vi imbatterete in una console e in un droide. Usando Informatica, entrate nella console e scaricate il programma "sovraccarico" (se non lo farete ora, dovrete sconfiggere i drodi di Goto, segnare le trasmissioni binarie e inserirle nella console). La lista dei numeri binari è la seguente: **zero zero zero = 0; zero zero uno = 1; zero uno zero = 2; zero uno uno = 3; uno zero zero = 4; uno zero uno = 5; uno uno zero = 6; uno uno uno = 7**. Controllate il droide per ottenere il programma "arresto". Al **(3)** troverete una console. Eseguite il programma "arresto" sul droide ed esaminate i resti per ottenere i codici di accesso alle celle. Usate la console, caricate i programmi, sbloccate i sistemi, accedete ai comandi e lanciate il programma "arresto". Ora, andate al **(4)**, dove si trova un droide danneggiato al cui interno reperirete i codici per le torrette. Selezionate i controlli e lanciate sia "sovraccarico", sia "arresto". Le torrette al **(5)** si spareranno l'una con l'altra e distruggeranno i droidi. Finalmente, al **(6)** incontrerete il vostro personaggio principale.

VASCELLO DI GOTO

Accedete alla console per i codici per il sistema di distribuzione energetica. Al **(7)**, controllate il droide danneggiato così da aggiudicarvi il programma "riavvio". Al punto **(8)** potrete accedere a un laboratorio, ma dovrete distruggere i droidi, mentre al **(9)** si trova un banco da lavoro. Al **(10)** ci sono delle torrette: concentratevi su una di esse per volta. Tornando dal ponte, invece, avrete il vostro secondo scontro con le Twin Suns. Raccogliete gli oggetti sui corpi. Le mine mortali al punto **(11)** sono superabili correndo (in modalità Solitario) e curandosi, oppure entrando in modalità Furtiva e disattivandole. Dopo, ci sono alcuni droidi, incluso il Comandante. Cercate tra i resti per ottenere la chiave d'accesso al sistema dei campi minati. Usate il codice nella console al **(12)**, quindi usate il programma "sovraccarico" o "arresto". Nel primo caso, le mine saranno attive, ma distruggeranno la maggior parte dei droidi al **(13)**, mentre nel secondo verranno disattivate. Nel container al **(14)** troverete i codici per il sistema dei droidi e al **(15)** c'è la console di comando principale: usatela per lanciare il programma "arresto" sul sistema di distribuzione energetica. Dovrete tornare al punto **(1)**, eliminando ogni resistenza, e verrete trasportati al cospetto del Maestro Jedi.

GIOCHI COMPUTER

IL PROSSIMO MESE

La guida di *KOTOR II - The Sith Lords* vi dà appuntamento al prossimo numero di GMC, per la terza e ultima parte.

TRUCCHI

COS 14
INT 16
SAG 10
CAR 10
Statistiche:
PV 30
PF N/A
DIF 14
TEM 3
RIF 5
VOL 1
Abilità:
Informatica 10
Demolizione 6
Furtività 0
Consapevolezza 2
Persuasione 0
Riparazione 10
Sistemi di Sicurezza 10
Cura Ferite 0
Talenti: Prudenza, Mente meccanica, Competenza armi: pistole blaster, Potenziamento droidi classe 1, Integrazione blaster, Potenziamento logico
Equipaggiamento: Braccio shock, Laser Minerario
Abilità speciale: Funziona da banco da lavoro portatile

Nome: Visas Marr
Classe e livello iniziale: Sentinella Jedi 6
Caratteristiche:
FOR 12
DES 18
COS 12
INT 10
SAG 12
CAR 15
Statistiche:
PV 30
PF 24
DIF 18
TEM 6
RIF 9
VOL 4
Abilità:
Informatica 0
Demolizione 0
Furtività 13
Consapevolezza 10
Persuasione 2
Riparazione 0
Sistemi di Sicurezza 0
Cura Ferite 10
Talenti: Combattimento con due armi, Colpo letale, Frenesia, Frenesia avanzata, Competenza armi: pistole blaster, Competenza armi: spada laser, Focus armi: spada laser, Competenza armi: armi da mischia, Difesa Jedi, Immunità alla Forza: Paura, Immunità alla forza: stordimento, Sensi Jedi, Specialista disarmato I, Specialista disarmato II
Poteri della Forza: Resistenza all'energia, Dolore, Paura, Orrore, Shock, Spinta della Forza
Equipaggiamento: Vestiti
Abilità speciale: Può vedere "attraverso la Forza", scrutando forme di vita al di là di muri od ostacoli di vario genere.

Prosegue il prossimo mese.

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!

QUAKE IV

GMC prova su strada l'eccezionale FPS costruito sul motore di *Doom 3*!

RECENSITO!

GTA SAN ANDREAS

Finalmente arriva per PC il capolavoro di Take Two!

SPECIALE!

TEMPO DI E3

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Dagli inviati di GMC a Los Angeles, tutti i giochi della fiera delle meraviglie!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET, UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI LUGLIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - IN EDICOLA DA MARTEDÌ 14 GIUGNO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di cinema, videogiochi e nuovi media. Insieme a Gianni Canova è il curatore della collana Ludologica (**www.ludologica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni spiccano un'antologia di saggi critici sui videogame intitolata "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche e (v)ideologie" (Costa & Nolan, 2005) e "SimCity. Mappando le città virtuali" (Edizioni Unicopli, Milano, 2004). Svolge attività di ricerca e insegnamento presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione (IULM) di Milano e l'Istituto Europeo di Design. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con "Giochi per il Mio Computer". Per contattarlo: **matteo.bittanti@ futureitaly.it**

VIDEOGIOCHI RACCONTATI

"Nel mondo virtuale potevi vivere un milione di vite, assumere un migliaio di identità e non c'era nulla di lontanamente paragonabile al rimpianto, perché potevi sempre tornare indietro, ricaricare una partita già salvata e cambiare il corso degli eventi."

(Christopher Brookmyre, "Real Life")

IL videogioco, com'è noto, non è una forma narrativa. Può diventarlo solo a condizione che rinunci a essere se stesso. *Half-Life 2* non è una storia, ma una sequenza di azioni. Diviene una storia nel momento in cui il giocatore racconta la sua esperienza ludica a terzi ("Ho fatto questo", "Ho fatto quello", "Sono morto"). Tra il videogioco giocato e il videogioco raccontato c'è una differenza analoga a quella che sussiste tra il libro scritto e il libro letto. In altre parole, il videogioco *raccontato* non è un videogioco, ma è una conversazione, un film, un romanzo.

Uno dei migliori esempi di "videogiochi raccontati" che mi sia capitato di incontrare negli ultimi mesi è "Real Life" di Christopher Brookmyre. Pubblicato a maggio da Meridianozero, questo avvincente romanzo restituisce con sorprendente efficacia l'esperienza del videogame e dei suoi effetti collaterali. Uno su tutti, l'intesa segreta tra reale e virtuale. Il protagonista è Raymond Ash, un trentenne disilluso che vive con poca convinzione il proprio doppio ruolo di padre e insegnante di inglese. Da bambino sognava di diventare una rockstar, da "grande" deve fare i conti con la vita reale. Per sfuggire alla pressione, Raymond si diletta con i videogiochi, trascorrendo intere nottate in mondi virtuali, fraggando nemici di poligoni e costruendosi una nuova identità.

Le cose si fanno complicate quando riappare dal nulla un misterioso amico di gioventù, Simon Darcourt, che tutti credevano morto in un incidente d'aereo e che, invece, ha scelto la via dell'estremismo criminale. A quel punto, la vita di Raymond si trasforma letteralmente in un videogame, con colpi di scena a ripetizione, situazioni inverosimili e cadaveri in quantità industriale. Mi fermo qui per non rovinare la sorpresa.

"Il mio migliore amico è un assassino": per lo scrittore Christopher Brookmyre il videogame è più reale del reale.

Dei sette romanzi di Brookmyre – Meridianozero ha già tradotto in italiano tre piccoli grandi classici come "Scusate il disturbo" (2003), "Il paese della menzogna" (2001) e "Un mattino da cani" (2000) – "Real Life" è il più videoludico in assoluto. I suoi personaggi, pur non essendo bidimensionali, hanno un'anima di pixel. Simon, per esempio, sembra uscito dalla serie di *Hitman*, mentre Raymond è l'alter ego del videogiocatore-nerd che usa il divertimento elettronico per sfogare le tensioni e le insoddisfazioni della vita quotidiana.

A differenza di un romanzo come "Skill" (Alessandra C. Einaudi, 2004), in cui il videogioco fa da fulcro all'intera narrazione – al punto che non esiste nulla al di fuori della dimensione ludica – in "Real Life" c'è un continuo accostamento tra verità e finzione, rappresentazione e simulazione. Questa strategia era già stata seguita, con grande successo, dallo scrittore inglese Ian Banks, con il thriller "Complicità" (Tea, 1998). Là, il protagonista Cameron Colley – altro grande appassionato di videogame – ingaggiava una partita mortale contro uno spietato serial killer. L'aspetto più interessante di "Real Life" è che Brookmyre sembra voler giustapporre gli assassini virtuali – Raymond e, più in generale, coloro che spendono ore con *Quake*, *Doom* e *Unreal* – a quelli reali, come Simon. Ciò che li accomuna è un senso di noia e insoddisfazione di fondo. L'unica differenza è che il videogiocatore riesce a convogliare la sua innata passione per l'omicidio di massa in un atto puramente virtuale, mentre il terrorista inventa dei pretesti (il denaro, l'ideologia, la religione), per giustificare la propria brutalità. Il primo sceglie l'introversione, il secondo l'estroversione. Fortunatamente per il lettore, Brookmyre non fa sociologia spicciola: il suo romanzo oscilla tra reale e surreale, tra puro terrore e irriverenza, esattamente come i migliori videogiochi.

Il fatto che l'autore di "Real Life" viva in Scozia, patria della saga di *Grand Theft Auto*, mi sembra tutt'altro che incidentale. Aspetto i vostri commenti...

IL FILOSOFO RISPONDE

I temi proposti dal nostro Matteo Bittanti suscitano spesso reazioni tra i lettori. Il Filosofo risponde alle missive inviategli a pagina 12.